KINGDOM HEARTS RE:CODED A NOVA AVENTURA DE SORA E DOS PERSONAGENS DA DISNEY

Nintendo® World

MARIO™ SPORTS MIX

AGORA, A DISPUTA É NAS QUADRAS!

Official Nintendo Seal™

POKÉMON™ 15 ANOS

REPORTAGEM ESPECIAL MOSTRA TRAJETÓRIA DE SUCESSO DA SÉRIE

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

DETONADO
PEGUE TODAS AS LETRAS K-O-N-G DE DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS

SUPER MARIO ALL-STARS™
NINTENDO RELANÇA COLETÂNEA DE CLÁSSICOS DO MARIO

RPG JAPONÊS
XENOBLADE™ E THE LAST STORY™ REVIVEM ERA DE OURO DO GÊNERO

Nº142 R$ 9,90



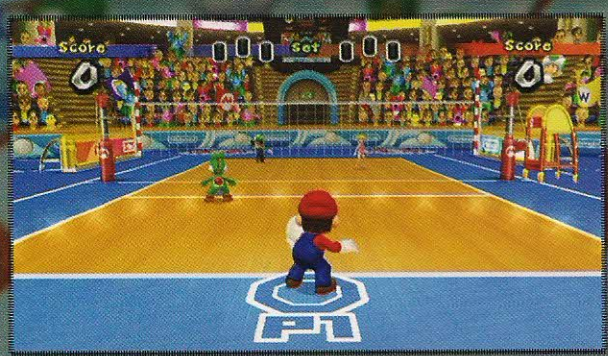
DESPERTE O ATLETA Q

JUNTE A GALERA PARA JOGAR VÔLEI

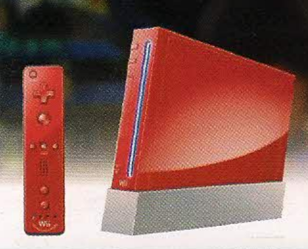


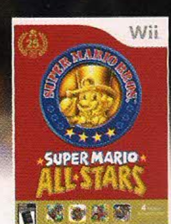




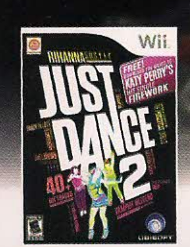






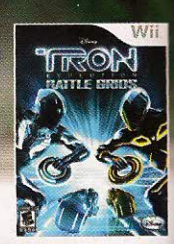










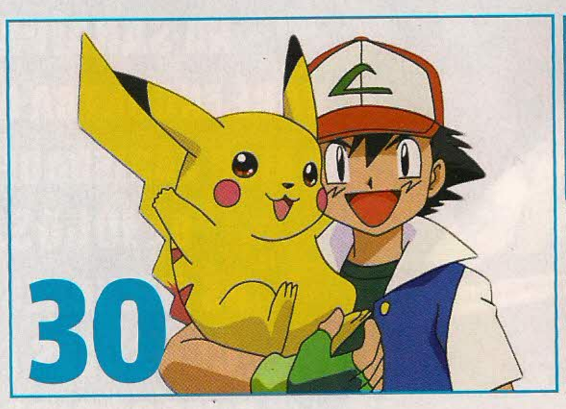




OU 5%[2] DESCONTO NAS COMPRAS COM PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS

1. O parcelamento em até 12x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para paga- profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.

SUMÁRIO







CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



6,5 - 7,0



7,5 - 8,5



9,0 - 10

EDITORIAL

DEIXA MEU SOFÁ EM PAZ

Videogame sempre foi símbolo de sedentarismo. Ficar jogado no sofá sozinho ou com os amigos (virtuais ou não) por horas seguidas é o mais próximo do que posso imaginar do paraíso, especialmente se acompanhado de salgadinhos que vão me dar cólica e líquidos que me encherão de gases de efeitos antissociais. O Wii mudou esse quadro há alguns anos e recentemente também foi seguido pela concorrência, que em 2010 lançou seus, digamos, equivalentes. Hoje em dia, videogame também é símbolo da prática de esportes, virtuais ou não. Por isso, essa edição tem como artigo de capa um especial sensacional de *Mario Sports Mix*. E não é apenas porque conta todos os detalhes do jogo que a reportagem é tão especial. O mais legal é que se trata de um dos primeiros frutos da parceria da **Nintendo World** com a galera antenadíssima do site **Nintendo Blast**, os nintendistas mais loucos que você pode imaginar. Nosso editor-assistente Igor Andrade e o Rodrigo Estevam, do **Nintendo Blast**, fizeram um trabalho incrível que convido você a conferir agora mesmo na pág. 26. Se você não deixar o sedentarismo gamístico de lado agora, não vai deixar nunca mais. Porém, se ainda não estiver totalmente convencido, experimente nosso detonado desta edição: *Donkey Kong Country Returns*. As estripulias do nosso macacão querido que começam na pág. 68 só se equivalem em adrenalina ao especial de *Pokémon* (pág. 30), que é um verdadeiro dossiê sobre os Pocket Monsters desde o seu nascimento, em fevereiro de 1996. Lá se vão 15 anos de pura alegria dos fãs mais apaixonados do mundo. Agora, vocês me dão licença que vou comer um bolinho de arroz integral com suco orgânico de soja com maçã. O Wii mudou minha vida, sabe...

> Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



CARLOS OLIVEIRA

Carlos voltou para 1994 e redescobriu *Super Mario Bros.: Lost Levels.* Com olhos ligeiramente úmidos, percebeu que sente saudades dos bigodudos e que ainda joga muito mal.



DANI IANNI

Com sua velocidade sobre-humana, ela correu o quanto antes para que esta **Nintendo World** chegasse até suas mãos o mais rápido possível. Agora, ela deseja que os dias corram para que chegue logo o lançamento de *Mario Sports Mix*.



EDSON KIMURA

Edson começou o ano revisitando mais uma vez o mundo de Kingdom Hearts e no processo de escrever um texto sobre a complicada história da série, descobriu um monte de coisas. Agora mal pode esperar pelo 3DS e por *Kingdom Hearts 3D*.



FERNANDO SOUZA FILHO

Sente saudades dos salgadinhos toscos e dos refrigerantes quentes depois de horas de jogatina, mas já admite que a geração saúde chegou com tudo no *Wii Sports* e promete levantar do sofá em breve.



GERALDO JUNO CECILIO

Chegou detonando tudo na **NW**. Bom, pelo menos detonou *DKC Returns*, abandonando sua filosofia "cada macaco no seu galho" para compartilhar os segredos do novo game do gorilão.



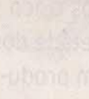
JORGE SIMÃO JR.

Passou a virada de ano com depressão pós-praia ao se despedir de alguns amigos da faculdade. Tentou se consolar jogando *Super Mario Bros.* e escrevendo sobre o game.



IGOR ANDRADE

Trabalhou nesta edição, mas pensando na próxima. Como colocar milhares de informações sobre o Nintendo 3DS em 100 páginas?



LILO MOON

Chegando agora para equipe de diagramação, tem como meta para ontem comprar um Nintendo Wii. Sonha em ir a uma festa a fantasia vestida de Sailor Moon.



LUCAS PATRICIO

Em 2011, o Patrício da redação está pensativo. Não sabe mais como fazer para segurar a ansiedade para o lançamento do Nintendo 3DS.



LUIS ANDION

Street Fighter IV e *BlazBlue: Continum Shift?* Andion mal pode esperar para o quebra-pau que vai rolar no 3DS.



NATALIE HIDEMI

Natalie se empolgou tanto com os novos RPGs que vão sair para o Wii que tentou convencer o editor a fazer uma edição inteira apenas sobre eles.

MANO FAIXA PRETA

O Mano está se preparando para passar o Carnaval em Hong Kong. Sempre que fica por aqui nesta época, coisas ruins acontecem.



MATEUS LÔBO

Há um ano Mattcoww estava esperando por essa matéria! Depois de perturbar muitos colegas por email, ler várias edições de mangá Pokémon e fazer inúmeras pesquisas, ele percebeu que não podia escrever uma edição inteira de Pokémon e compactou todas as informações ao máximo! Sabia que existe uma proteína chamada Pikachurin e que esse nome não foi por acaso?



RICARDO SYOZI

Para comemorar os 25 anos de *Super Mario Bros.*, Ricardo jogou 25 vezes os games do bigodudo e comeu 25 fire flowers. Ele acabou com a boca queimada...



RODRIGO ESTEVAM

Além de jogar *Golden Sun: Dark Dawn* por horas e horas, ainda teve tempo para matar zumbis em *Resident Evil 4* e ser um deles dançando Thriller em *Michael Jackson: The Experience*.



SÉRGIO ESTRELLA

Coordenando a primeira participação do Nintendo Blast na **NW**, ao lado do Rodrigo Estevam, passou o mês decodificando *Kingdom Hearts Re:coded* e relembrando *EarthBound*.



THAIS PIOVESAN

Thais tem dois desafios este mês: terminar um dos games mais difíceis do mundo, o infame *Battletoads*, e ao mesmo tempo decifrar os palavrões em espanhol de seu amigo uruguaio enquanto jogam.

REDES SOCIAIS:

Twitter: @redacao_nw
Orkut: http://bit.ly/OrkutNW
Facebook: http://on.fb.me/nintendoworld

O console mais vendido da história

Se você leu o nosso dossiê na edição passada sobre o que esperar da Big N em 2011, deve ter visto que o Nintendo DS (DS, DS Lite, Dsi e Dsi XL) estava próximo de bater o recorde do PlayStation 2 e se tornar o console mais vendido em toda a história.

Bem, aconteceu antes do que esperávamos, pelo menos nos Estados Unidos. Lá, o portátil se tornou o número um já em 2010. No ano passado, foram vendidos 8,5 milhões de unidades. Só em dezembro foram 2,5 milhões. E desde o lançamento em 2004 são 47 milhões.

"A Nintendo foi a empresa que mais vendeu consoles nos últimos cinco anos. E nos últimos dez, metade dos aparelhos comprados foram produzidos por nós", comemorou em nota Charlie Scibetta, diretor sênior de Comunicação Corporativa da divisão norte-america da Big N.

Os dados são do NPD Group, uma empresa de pesquisas de mercado que acompanha o andamento das vendas de videgames.

Em relação às vendas internacionais, estima-se que o Nintendo DS tenha atingido a marca de 136 milhões de aparelhos. O PS2 teria 148 milhões.



Com mais um integrante na família, o Nintendo 3DS, a partir de fevereiro no Japão e em março no restante do planeta, a briga promete ficar acirrada.

FINALMENTE STREET FIGHTER!



Super Street Fighter IV 3D Edition será lançado no Japão no mesmo dia que o Nintendo 3DS, ou seja, 26 de fevereiro.

E se você pensa que a Capcom fez apenas uma versão "quebra-galho", se engana! Várias novidades foram colocadas na versão do portátil, inclusive um novo ângulo chamado "Dynamic View", onde a câmera fica posicionada por cima do ombro do personagem, posição semelhante a jogos como *Resident Evil 4*. A novidade pode parecer estranha, mas com os efeitos em 3D ela se torna totalmente inovadora.

Além disso, será possível jogar e assistir às lutas de seus amigos por meio de comunicação wireless. Haverá sistema de pontuação e muitos efeitos em três dimensões nos menus e cenários do jogo. Finalmente teremos um *Street Fighter* portátil com o qual sempre sonhamos!

» Celebi no Brasil

A notícia é quente e exclusiva. Do dia 21 de fevereiro até 06 de março haverá a distribuição do Celebi no país. O monstrinho é guardião da natureza e tem o poder de viajar pelo tempo. Para conseguir o Pokémon é preciso ir às lojas participantes com o seu Nintendo DS. O aparelho deve conter um dos cartuchos da série para o portátil, como *Pokémon Diamond*, *Pokémon HeartGold* e *Pokémon Platinum*. Mais detalhes sobre a promoção você lê em primeira mão no nosso site!

» TÁ CHEGANDO!

Apesar de não ter sido confirmado como um título de lançamento no Japão, nós esperamos que o remake de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* esteja disponível assim que o 3DS chegar nas Américas, em meados de março. E a Nintendo divulgou algumas novidades que o portátil de duas telas proporcionará ao jogo, como ícones na tela de toque que vão facilitar sua vida, com atalhos para câmera e até mesmo para escutar o que nossa eterna companheira Navi tem a dizer.

Outro recurso muito bacana será usar a câmera frontal e o giroscópio do 3DS para girar o aparelho para olhar ao redor. Sério, nós precisamos muito jogar *Ocarina of Time* no 3DS. Muito.

FELIZ ANO NOVO

Já estamos em fevereiro. Mas entre esta edição e a anterior, recebemos um simpático cartão de Boas Festas da equipe da Nintendo of America (NoA), que está sempre nos ajudando e dando apoio para fazermos um revista oficial da Big N. Em nome dos colaboradores da **Nintendo World**, nós agradecemos a gentileza!



TOP 5
OS GAMES MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Donkey Kong Country Returns (Wii)
2 Wii Party (Wii)
3 Mario Sports Mix (Wii)
4 Pokémon Black & White (DS)
5 Ni no Kuni (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM JANEIRO DE 2011

1 Donkey Kong Country Returns (Wii)
2 Super Mario All-Stars (Wii)
3 Lost In Shadow (Wii)
4 Kingdom Hearts: Re:coded (DS)
5 Disney Epic Mickey (Wii)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 Mario Sports Mix (Wii)
2 Pokémon Black & White (DS)
3 Conduit 2 (Wii)
4 Dragon Ques VI: Realms of Revelation (DS)
5 Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)

IMPERDÍVEIS!
AS MATÉRIAS DO SITE DA NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

NES-móvel: o carro com que todo gamer sempre sonhou
http://bit.ly/NesMovel

A história dos videogames: a maior guerra de todos os tempos
http:// SNESxMegaDriver (Nintendo Blast

Blast from the Past: Banjo-Tooie (N64)
http://bit.ly/BanjoTooie (Nintendo Blast)

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

07/02 Mario Sports Mix (Wii)
08/02 Naruto Shippuden: Shinobi Rumble (DS)
14/02 Dragon Quest VI: Realms of Revelation (DS)
15/02 Conduit (Wii)
22/02 de Blob 2 (Wii/DS)


ELE ESTÁ CHEG

ANDO...

O MAIS COMPLETO E TRADICIONAL EVENTO DE GAMES DO BRASIL.

7º TROFÉU GAMEWORLD

10/3/2011 - Cerimônia de entrega do Troféu Gameworld para os melhores do ano. Dê seu voto em www.gameworld.com.br

GAMEWORLD BUSINESS

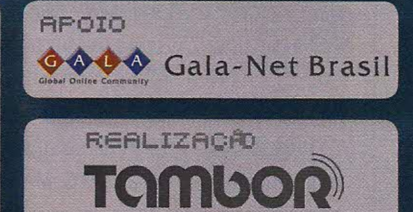
11/3/2011 - Somente para convidados. Encontro exclusivo para profissionais do mercado de games. Saiba como participar acessando o site www.gameworld.com.br/gwbusiness

FEIRA GAMEWORLD 2011

12 e 13/3/2011 - Venha se divertir com as mais esperadas novidades das maiores empresas do setor. Horário: das 10h às 20h

Centro de Convenções Frei Caneca
Rua Frei Caneca, 569 - São Paulo/SP







IWATA PERGUNTA!

Depois de um prólogo, Golden Sun: Dark Dawn

Antes de tudo, havia *Mario Golf*. O título esportivo de 1999 foi o primeiro trabalho da Camelot para a Big N, mas não era o que a produtora faria inicialmente para o Nintendo 64. Os planos tratavam de um RPG, que foi deixado de lado para que, como seus próprios proprietários disseram, conhecessem melhor a capacidade do aparelho.



Em julho de 2001, foi a vez de *Mario Tennis* chegar às lojas japonesas. Um mês depois, era a vez do tão sonhado projeto. Enfim, surgia *Golden Sun* para Game Boy Advance, em vez de ser para um console de mesa.

Fugindo da tradição de recuperar a mitologia Oriental, *GS* é livremente inspirado nas lendas medievais europeias. A Psynergy, um dos elementos mágicos do game, é um dos exemplos. Algo como os feitos da alquimia do mago Merlin, sabe?

Lançado sete anos após *Golden Sun: The Lost Age*, o recente e terceiro título dá um salto de trinta anos e tem uma nova saga, iniciada pelos filhos dos heróis originais. Ainda para um portátil, *Dark Dawn* era uma sequência inevitável. "Os dois primeiros jogos eram apenas um prólogo!", brinca Shugo Takahashi, vice-presidente da Camelot.

Shugo explica que os fãs sempre pediram mais um capítulo para o RPG. Mesmo com as dificuldades em criar um enredo com a mesma qualidade dos anteriores, a produtora aceitou a proposta. A ideia era fazer algo que aproveitasse toda a capacidade do Nintendo DS e que pudesse ser agradável para todos os gamers, até aqueles que não conheciam a série. "Tínhamos que fazer um carro de Fórmula 1 que qualquer um dirigisse", compara.

Parte dessa diversão se dá realmente com a Psynergy. Além do uso em batalhas, ela é útil durante toda a trama. Há vários tipos de "feitiços" gerados pela Stylus. A primeira técnica aprendida pelo jogador é a Move, com qual se pode levitar e locomover objetos. "Queremos que as pessoas experimentem, que pensem por si mesmos para descobrir como usar cada Psynergy. Há tantas maneiras de se jogar *Golden Sun* que ninguém se cansará. Tomamos cuidados especiais para criar o equilíbrio certo, para que no decorrer do jogo, cada um aprenda a usar os poderes mágicos gradualmente, conforme progridem", conta Hiroyuki Takahashi, presidente da Camelot.

GS é uma série de RPG que usa bastante o recurso de texto e tem muita trama para contar. Pensando nisso, principalmente na dificuldade dos novos jogadores para se identificarem com os fatos anteriores da série, a equipe de produtores teve uma boa ideia. Durante a conversa entre personagens, há várias palavras que aparecem sublinhadas na tela sensível ao toque do DS, conforme um link de internet. Ao clicar nelas, um glossário é aberto, explicando do que se trata o objeto ou fato histórico.



Questionado pelo entrevistador Yuya Sato, o vice-presidente da produtora declarou que todos os esforços foram voltados para criar um game exploratório, deixando um pouco de lado o carácter competitivo, desafiador. O uso de magia é ilimitado em alguns momentos, as batalhas são opcionais em alguns casos. E há algumas facilidades para quem tiver problemas para resolver um enigma. Assim, há mais tempo para que o jogador visite cada canto de Weyard, isso sem prejudicar a jogabilidade. "Foi difícil fazer coisas difíceis que não parecessem difíceis para os jogadores (risos). Eu acho que é o jogo mais amigável que Camelot já fez", diz Shugo Takahashi.



CAMELOT queria e fez um RPG de exploração

Sem muito alarde, a Nintendo publicou no site de *Golden Sun: Dark Dawn* um bate-papo no estilo do Iwata Pergunta. O entrevistador foi Yuya Sato, da divisão de Planejamento e Desenvolvimento de Software da companhia. O presidente e o vice-presidente da Camelot, que produziu todos os títulos da franquia, foram os convidados.

Na outra ocasião, temos a velha e querida sabatina de sempre. Iwata conversa com dois funcionários que integraram o grupo que produziu a coletânea *Super Mario All-Stars* nos anos 1990.

– Igor Andrade

Super Mario All-Stars: relembrando um clássico do SNES

Quando soube, repentinamente, que participaria de uma seção do Iwata Pergunta sobre *Super Mario All-Stars*, Tadashi Sugiyama não perdeu tempo. Fazia 17 anos desde que codirigiu a equipe que adaptou os quatros títulos da série *Super Mario Bros.* (além de *Mario Bros.*) em uma coletânea para o SNES. Por isso, não teve dúvidas. Em casa, tratou de retirar o Super Famicom do armário para jogar o *SMAS*.

Com uma boa memória não muito boa, como brincou Iwata durante a entrevista, o designer lembra que o projeto surgiu após o lançamento de *Super Mario Kart*, em 1992. Shigeru Miyamoto queria que os gamers jogassem pela primeira vez todos os títulos da série. Até então, havia um *Super Mario Bros. 2* diferente para cada lado do planeta: *Super Mario Bros. USA* e *Super Mario Bros: Lost Levels*.

Mas não era somente reunir os games. Era reunir, atualizar os gráficos e corrigir erros de programação (bugs). Naoki Mori, do Departamento de Desenvolvimento e Design, revelou um certo problema com o passado dos jogos, pois alguns documentos com informações importantes não foram preservados, o que prejudicaria o projeto de revitalização. Por sorte, a equipe de *Super Mario All-Stars* contaria com o apoio dos produtores dos títulos que continuaram na Nintendo.

COLETÂNEA seria chamada de Mario Extravaganza

O primeiro passo era colorir e recriar cenários. É bom ressaltar. O NES tinha uma paleta de cores com 52 opções. O SNES tinha 32.768 opções. A primeira coisa que Mori fez foi melhorar o visual do castelo de Bowser em *Super Mario Bros.* Alterar um clássico foi algo intrigante para ele. “Tinha só três anos de casa e já estava envolvido com um grande game”, orgulha-se. Os personagens também passaram por uma transformação, inclusive o encanador. A ordem era deixá-lo parecido com o que foi feito em *Super Mario World*. Contudo, a disposição dos cenários, de inimigos e de plataformas, enfim, manteve-se intacta.

Entre os bugs corrigidos, Sugiyama não esquece do caso das vidas infinitas em *Super Mario Bros.* Foi o único mantido. No entanto, foi imposto um limite. Agora, o jogador conseguiria apenas 128 vidas. O designer conta que no início dos anos 1990 não havia uma equipe para testar o resultado final de *Super Mario All-Stars*. Por isso, eram os próprios produtores que o faziam. Só que poucos queriam analisar *SMB.: The Lost Levels*, considerado o mais difícil de todos. O jogo, aliás, ficou um pouquinho mais fácil com a função Save. O cartucho de *SMAS* tinha uma bateria interna que guardava o progresso da aventura.

Houve um certo tempo para que a coletânea ganhasse um nome definitivo. *Mario Extravaganza* era a mais popular, apesar de bizarra. “Queríamos que os jogadores desfrutassem de uma extravagância de jogos do Mario! (risos)”, diz Sugiyama. Por fim, ficou como *Super Mario Collection* no Oriente e *Super Mario All-Stars* no Ocidente. “Fiquei desiludido”, brinca Mori.

Para finalizar a entrevista, Iwata quis saber de cada um por que a tetralogia *Super Mario Bros.* ainda faz tanto sucesso. Para Sugiyama: “A profundidade da operabilidade dos jogos não permite que os jogadores se cansem”. E para Mori: “É o que Sugiyama disse. Quando estava trabalhando nos gráficos de *Super Mario Bros. 2*, joguei o software e senti que existia algo de altamente gratificante na forma como podia fazer certas coisas (arrancar coisas do chão). Repetia o movimento por várias vezes e me divertia com isso”.



PREVIEW

Wii

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

HERÓI DOS QUADRINHOS GANHA FILME E GAME MULTIPLATAFORMA

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Sega
Desenvolvimento: High Voltage
Gênero: Aventura
Lançamento: Julho de 2011
Expectativa: Média

SEMPRE QUE A MARVEL ANUNCIA QUE IRÁ PRODUZIR um longa-metragem sobre um de seus super-heróis, a Sega se prepara para lançar um game do filme antes de sua estreia nos cinemas. Assim tem ocorrido desde 2007, quando foi assinado um acordo entre as empresas. Três anos de parceria resultaram nos jogos *Iron Man* (2008), *Iron Man 2* (2010) e *The Incredible Hulk* (2008).



Vale lembrar que a Marvel foi comprada pela Disney em 2009, e a companhia possui uma divisão de games, a Disney Interactive Studios. Apesar disso e das críticas negativas da imprensa especializada – os títulos não agradaram muito –, já há mais dois projetos encomendados para 2011. Um deles é *Captain America: Super Soldier*. Baseado na história de *Capitão América – O Primeiro Vingador*, que tem previsão para chegar em 29 de julho nos cinemas brasileiros, o novo jogo do herói terá versões para todos os videogames. Mas para Wii as coisas serão diferentes. Pelas informações divulgadas, a aventura para o console de mesa terá gráficos mais cartunescos, diferente do tom realista mostrado até agora pela produtora (imagens abaixo). A produção também será feita por uma outra empresa, a High Voltage, responsável por *Iron Man 2* para Wii. A Sega se justifica dizendo que a mudança seria necessária para aproveitar melhor a jogabilidade proporcionada pelos Wii Remote e Nunchunk. O que já se sabe é que o mítico e indestrutível escudo do herói terá um papel importante na trama. Além da habitual função de proteger, poderá ser atirado contra inimigos ou obstáculos. E aqui entrariam os recursos de movimento dos controles do console.

Para compensar, a Sega promete manter o "efeito Matrix" mostrado no trailer do jogo. Apertando um dos botões, provavelmente o C do Nunchunk, as imagens ficarão em câmera lenta. Com isso, o jogador terá mais tempo para agir quando estiver sob ataque, inclusive, para definir a trajetória do arremesso do escudo, como se fosse um bumerangue. Com enredo escrito pelo renomado roteirista Christos Gage, que tem alguns trabalhos produzidos para a Marvel, *Captain America: Super Soldier* conta a história do herói criado para ser uma espécie de símbolo americano da Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Publicado pela primeira vez em 1941, a trama mostra a vida de Steve Rogers, um jovem que quer defender o país do confronto com as forças do Terceiro Reich alemão. No entanto, ele não passa no teste para servir as Forças Armadas. Sobra para ele participar como cobaia de uma experiência militar, na qual humanos ganhariam forçam e agilidade descomunais ao receberem a injeção do soro do supersoldado.

Steve é o primeiro e único a participar do experimento. O criador da substância é assinado por um agente duplo. A partir disso, o jovem passa a ser o homem mais importante no front de batalha. No game, o Sentinela da Liberdade enfrentará seus arqui-inimigos mais conhecidos ao se infiltrar no castelo da organização HIDRA e o seu maior rival, o nazista Caveira Vermelha, treinado pessoalmente por Adolf Hitler. Como Capitão América completa 70 anos em 2011, há muitas expectativas de que a Marvel não decepcione. Agora, é esperar que a Sega faça o mesmo.

– Igor Andrade



DIFERENTE do visual divulgado até agora, versão do Wii terá gráficos cartunescos

PREVIEW

Wii

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

MODO DE BATALHA EM MASSA É DESTAQUE EM MAIS UM GAME DE PEÇAS VIRTUAIS

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Lucas Arts
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Gênero: Ação
Lançamento: 22 de março
Expectativa: Alta



EM 2005, A TRAVELLER'S TALES lançou o primeiro jogo da série *Lego Star Wars*, que viria a ser um dos grandes sucessos da primeira década do milênio. A combinação de humor, jogabilidade simples e muita ação caiu no gosto dos jogadores, divertindo até aqueles gamers mais hardcore. Tanto que mais de 20 milhões de cópias da franquia já foram vendidas até hoje. Um número de respeito, mesmo se tratando de versões lançadas para vários consoles. Como os primeiros títulos já exploraram os seis episódios da série principal de George Lucas, desta vez o destaque será a Guerra dos Clones, história que foi tratada em desenho animado e em animação 3D. *Lego Star Wars III: The Clone Wars* terá todos os personagens que aparecem no spin-off, como o mestre jedi Yoda.

O próximo *Lego Star Wars* terá novidades que combinam perfeitamente com a premissa da Guerra dos Clones. Uma delas se chama Ground Battle, um misto de estratégia em tempo real (RTS) com ação característica dos jogos Lego. Tudo isso sem perder a simplicidade, o que mais impressiona.

Vamos explicar melhor: você monta sua base principal em cenários enormes, selecionando um local adequado. Aí, basta usar um veículo para ir até as redondezas desta base e, após apertar mais dois botões, você cria uma construção. Da mesma forma como acontecem nos famosos RTS's, as construções têm diversas funções de defesa e estratégia, como grandes canhões que podem ser utilizados para destruir barricadas e acidentes geográficos, ou a instalação de quartéis para treinar os soldados clones que te acompanharão em combates. Tudo acontece no mesmo momento. Enquanto se estrutura uma construção, você pode montar em sua moto e destruir alguns robôs inimigos. Após criar uma base de ataque, basta apertar um botão para entrar nela e utilizar seu poder de fogo. Da mesma forma, será possível destruir e invadir campos adversários.

A diversão promete ser garantida neste modo, que dará suporte para dois jogadores cooperativamente ou até mesmo sob competição, onde o mais astuto e rápido ganha. O Ground Battle é um dos módulos de jogo mais inovadores que a equipe da Traveller's Tales poderia ter incluído. Ficamos ansiosos para jogar e ver, de fato, como funciona com os controles na mão.

Os cenários estão mais realísticos e contrastam com os personagens feitos em "Lego digital". A diferença de estilos é perigosa, mas por tudo que vimos até agora, a produtora encontrou um ponto de equilíbrio.

Tínhamos todos os motivos do mundo para desconfiar da qualidade e da relevância de *Lego Star Wars III: The Clone Wars*, mas acabamos convencidos que o Ground Battle e as demais novidades de jogabilidade, com certeza, renovarão a experiência da franquia.

– Lucas Patricio



SEJA um Jedi e controle um exército de clones





RADIANT HISTORIA

VIAGEM NO TEMPO EM RPG DE EXCELENTES PRODUTORES E COMPOSITORA GENIAL



INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Lançamento: 22 de fevereiro
Expectativa: Média

A ATLUS É UMA DAS PRODUTORAS QUE MAIS nos agradou nesses vários anos de Nintendo DS. Ela foi responsável por grandes RPGs do portátil, como *Etrian Odyssey*, *Luminous Arc*, *Shin Megami Tensei* e *Knights in the Nightmare*. O que acontece quando uma empresa com esse currículo (quase 40 títulos lançados apenas para o DS) convida uma das maiores referências em game music para compor a trilha de um novo projeto? No mínimo, um jogo que merece a nossa atenção. E é por isso que estamos de olhos (e ouvidos) atentos em *Radiant Historia*, RPG que tem a trilha sonora produzida por Yoko Shimomura, a mesma compositora responsável por *Legend of Mana* e *Kingdom Hearts*. Ok, talvez você não conheça muito bem o trabalho dessa japonesa que começou sua carreira na Capcom em um jogo que talvez você já tenha escutado falar: *Street Fighter II*. Mas nós garantimos: se trata de uma das mais geniais compositoras de todos os tempos.

Radiant Historia conta o embate de dois reinos em guerra: Alistel e Granorg. O personagem principal é Stocke, um jovem agente da divisão de inteligência especial de Alistel que tem como missão ir até o território inimigo resgatar um espião com informações importantíssimas sobre o armamento de Granorg, região liderada por uma rainha tirana. Até aqui, o enredo caminha de forma semelhante a qualquer outro título do gênero. Só que Stocke recebe um presente de seu superior que muda completamente as coisas: um livro mágico chamado White Chronicle, que dá ao protagonista o poder de ver o futuro. Em sua primeira visão, ele vê seus companheiros de missão, Raynie e Marco, morrerem. Assustado, ele percebe que precisa ajudar. Mas como?

É então que uma enigmática criança, que no começo do jogo aparece em um oceano de areia conversando com outra sobre o fim do mundo, aparece e dá a Stocke a habilidade de viajar no tempo e espaço. E assim *Radiant Historia* ganha seu grande diferencial.

Tentando salvar o mundo da destruição, Stocke viaja no tempo para encontrar uma forma de evitar o apocalipse eminente. Em planos paralelos, futuro e passado, ele descobre informações importantes para compreender os mistérios dessa guerra. A história é intrigante e tem todos os ingredientes de um bom RPG. De resto, o título também tem tudo para agradar. Conta com personagens em 2D e cenários em 3D, dando aquele efeito old school. Os combates acontecem somente quando o personagem encontra um adversário e o toca.

As batalhas usam um sistema de grids, onde inimigos e jogadores possuem nove espaços que determinam a posição geográfica nas lutas e interferem no alcance e dano dos golpes. O sistema trará muita estratégia aos combates por turnos, sem perder a simplicidade necessária para agradar todos os tipos de jogadores.

Radiant Historia é um dos RPGs que nos fazem acreditar que ainda existe muito talento nos produtores japoneses, principalmente naqueles com tanta experiência quanto os envolvidos nesse projeto. Só pela trilha de Yoko Shimomura já valeria nossa atenção. Ainda assim, promete muito mais.

– Lucas Patricio



LIVRO mágico guiará herói em missão para salvar o planeta





DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVELATION

SEQUÊNCIA CHEGA AO OCIDENTE 16 ANOS APÓS LANÇAMENTO NO JAPÃO



ALGUNS DESENVOLVEDORES DE RPG JAPONESES PARECEM ACREDITAR QUE NÓS, gamers do Ocidente, não sabemos apreciar seus jogos como se deve e, portanto, não valeria a pena lançá-los deste lado do planeta. É o que aconteceu com o recente e muito promissor *The Last Story*, exclusivo do Wii, e que quase ocorreu com o remake do sexto episódio da franquia *Dragon Quest* para Nintendo DS, lançado originalmente em 1995 para o Super Famicom, o Super Nintendo oriental.

Graças às boas divindades, a Square Enix refletiu um pouco melhor sobre a amarga decisão que havia tomado e finalmente resolveu nos brindar com *Realms of Revelation*, que completa a trilogia que engloba o quarto e quinto capítulos da série *DQ*, que também já foram refeitos especialmente para o portátil de duas telas.

Se você já se aventurou em qualquer game da franquia, sabe bem o que esperar: uma jogabilidade tradicional às raízes dos RPGs nipônicos da era 16-bit, uma trama que, apesar de simples, deixa o jogador vidrado de um modo assustador e toda aquela ambientação visual e musical que nos imerge em um sentimento único de estarmos fazendo parte de um anime de primeira. O bom de se manter fiel às origens é a certeza de boa qualidade.

Mas é claro que *Realms of Revelation* não carrega uma mecânica inteiramente idêntica a dos seus antecessores. A grande diferença fica por conta de um funcional sistema de classes, resgatado de *Dragon Quest III* com grandes melhorias. Não podemos nos esquecer também da transmissão de dados automática, que ocorre quando dois DSs com o cartucho do jogo são emparelhados. É uma baita herança de *DQIX*.

A biblioteca de JRPGs do Nintendo DS é uma das maiores de todos os consoles já lançados. Se você estava esperando o título definitivo para começar a mergulhar nesta lista, *Dragon Quest VI* tem boas chances de ser seu pontapé para este mundo nipônico.

– Luis Andion

Conheça as classes do RPG

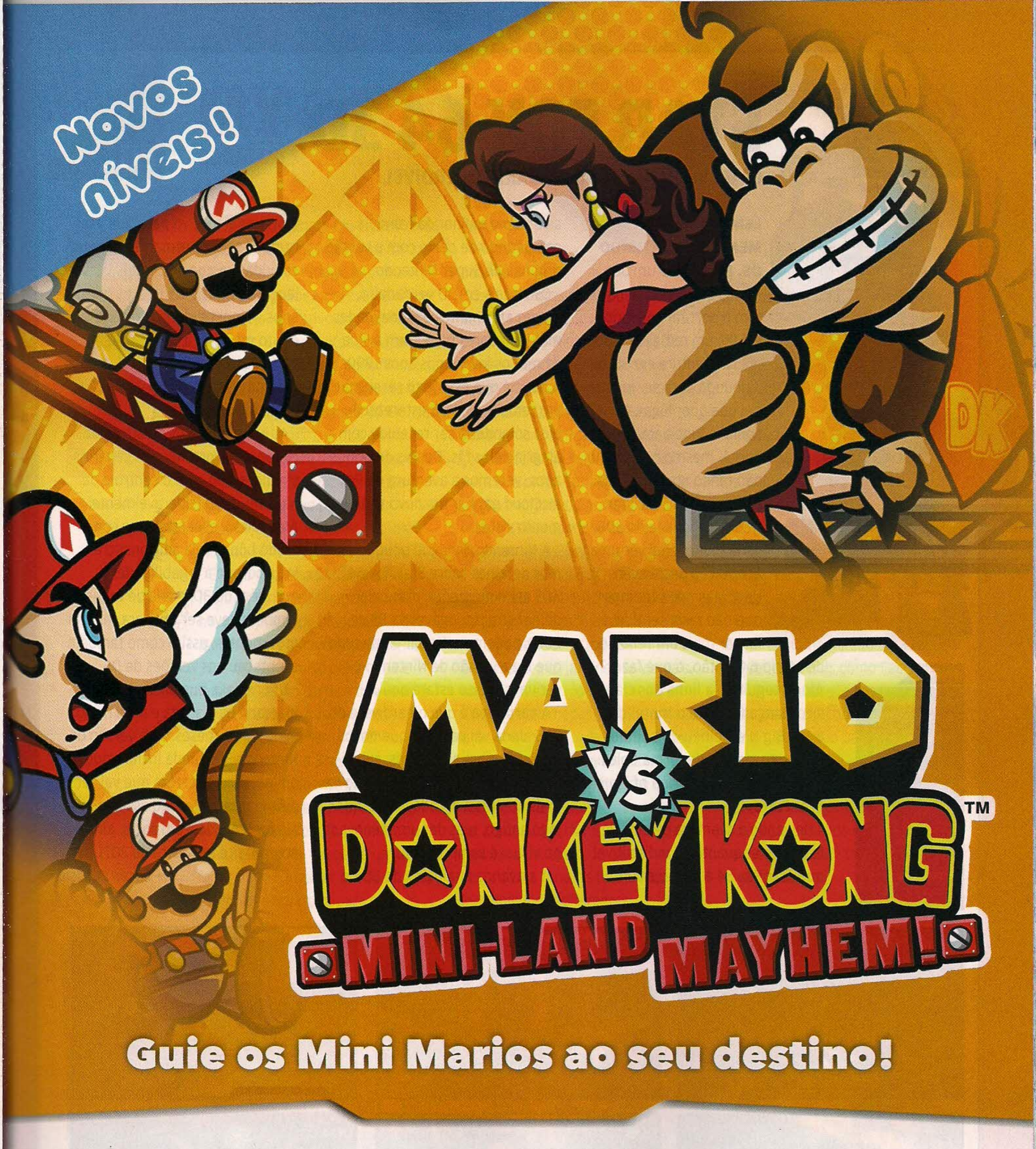
	Todas as profissões têm vantagens e desvantagens. Conheça as básicas:
Warrior:	Mais força e HP, além de vários movimentos de combate exclusivos. "Porque magia é coisa de maricas"
Martial Artist:	Mais velocidade e golpes que não utilizam armas. "Espada e escudo para quê? Bruce Lee é o que há!"
Wizard:	Com a exceção do wisdom e MP, todos os status vão lá para baixo. No entanto, se aprendem novos ataques e magias. "Poderes cósmicos fenomenais... dentro de um cajadinho"
Priest:	Assim como o wizard, todos os status vão lá para baixo, mas se aprendem novas magias de suporte e cura. "Faz assim: você leva a porretada na cara e eu te curo."
Dancer:	Aumenta pontos em style e velocidade, além de aprender algumas danças que influenciam no campo de batalha. "Sério que vocês vão ficar aí brigando? A vida é bela, bora dançar, pessoal!"
Thief:	Maior velocidade, mas os demais status são prejudicados. O bom da classe é poder utilizar habilidades de auxílio dentro e fora do combate. "Ladrão que rouba de slime tem mil anos de minimedals"
Monstermaster:	Caem boa parte dos atributos, porém, com um desses no seu time há boas chances dos monstros se tornarem seus aliados após derrotados. "Temos que pegar, eu seeeeei..."
Merchant:	Se dinheiro é o que mais te importa, não vai se aborrecer em ter todos os status baixos para tirar uma verdinha extra depois dos duelos. "Não, não sei curar. Não, também não sei atacar. Mas eu tenho um belo machado à venda, quer dar uma olhada?"
Gadabout:	Exceto pelo wisdom, todos os status ficam ridiculamente baixos. Além disso, o gadabout muitas vezes se nega a obedecer o jogador. Qual a vantagem? Quando eles resolvem atacar, podem detonar todos os inimigos da tela de uma só vez. "Não enche."

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: 14 de fevereiro
Expectativa: Alta






Novos níveis!
MARIO VS. DONKEY KONG™
MINI-LAND MAYHEM!
DK
Guie os Mini Marios ao seu destino!

PREVIEW

3DS

STAR FOX 64 3D

GAME VOLTARÁ EM UM REMAKE IMPERDÍVEL



FOX MCCLOUD está de volta às batalhas espaciais



LEMBRA DO LANÇAMENTO DO NINTENDO DS, EM 2004? Um dos títulos que acompanharam o portátil foi *Mario 64 DS*, um remake da primeira aventura em 3D do bigodudo para ser jogada em qualquer lugar. Foi genial e funcionou muito bem – mesmo o aparelho não tendo uma alavanca analógica para facilitar.

Com a chegada do 3DS, seria muito legal ver uma adaptação desta aventura. Mas nós sabemos que não faria sentido lançar mais um remake de *Mario 64*. Então, o que fazer? Ainda seguindo a linha dos clássicos lançados para o Nintendo 64, a Big N escolheu dois títulos para retornarem de forma épica: *Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *Star Fox 64*.

Deixando a aventura de Link de lado (por enquanto), é indiscutível que *Star Fox 64* é até hoje considerado o melhor da franquia – competindo de perto com a versão original, de Super Nintendo.

Os visuais em 3D verdadeiro, mapas alucinantes e modalidades multijogadores marcaram a vida de muitos jovens nos anos 1990. A notícia que esse jogo receberá um remake com 3D estereoscópico só poderia ser recebida com alegria pelos fãs. Depois de tantos anos, veremos a aventura de Fox McCloud ganhar um novo tratamento visual.

A Nintendo divulgou pouquíssimos detalhes sobre *Star Fox 64 3DS* até o momento, mas pela demonstração jogável da E3 de 2010, podemos afirmar é que tudo que fez a versão de Nintendo 64 ser um sucesso estará aqui.

A parte boa é que o hardware do 3DS ainda vai permitir que novos gráficos sejam adaptados, substituindo as velhas texturas por novas mais bonitas e agradáveis. É um jogo antigo, mas dar uma renovada no visual é sempre bom.

A alavanca analógica do 3DS é o principal motivo para que esse remake seja extremamente mais convidativo que as demais versões lançadas para o DS nesses últimos anos. A jogabilidade torna-se muito mais fiel à original, sem dizer que controlar a nave de Fox pelo direcional digital não é tão divertido e preciso.

As lutas contra os mestres vão continuar ocorrendo em cenários circulares, no qual o controle da nave muda consideravelmente. Além disso, espera-se que conteúdo bônus seja adicionado e incorporado à jogabilidade, já que além do 3D, a tela de toque também deve ser útil para realizar movimentos, assim como também aconteceu nas versões de DS.

Um remake que promete ficar marcado na história e divertir por mais vários meses. Se a versão do Nintendo 3DS ainda incluir modos online, temos certeza que vai ser difícil largar este jogo assim que ele for lançado, com sorte, ainda no primeiro semestre de 2011.

– Lucas Patricio

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: 2011
Expectativa: Alta













PREVIEW

3DS

MY GARDEN

CUIDE DO SEU JARDIM E TIRE FOTOS

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: EA Salt Lake
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Simulação
Lançamento: 2011
Expectativa: Baixa

EIS AQUI UM JOGO CURIOSO. Quem te viu e quem te vê, Electronic Arts! As mudanças da indústria dos games afetaram muito a forma como a ex-maior empresa de entretenimento interativo do mundo faz negócios. E o que antes era apenas um *The Sims*, agora é nova filosofia.

A verdade é que ultimamente é comum ver jogos casuais da EA. Não que isso seja ruim, já que os estúdios da produtora são promissores, e ela geralmente inicia projetos interessantes que podem dar espaço para jogos divertidos, como é o caso da série *My Sims*.

E seguindo essa linha, recentemente a empresa anunciou uma nova propriedade intelectual a ser lançada para o novíssimo Nintendo 3DS: *My Garden*. Só pelo nome e imagens, tenho certeza que você já deve ter sacado qual é a desse título.

Apesar de não ser um hábito muito comum no Brasil, a jardinagem é extremamente popular nos Estados Unidos e Japão, onde a atividade é considerada um hobby por muita gente. *My Garden* é um simulador onde o jogador precisa cuidar e cultivar seu jardim para que ele floresça da forma mais bonita possível.

Os produtores enfatizaram no ato do anúncio que as funções potenciais do Nintendo 3DS serão todas utilizados para criar uma experiência realmente inovadora. Ou quase. Claro que ver borboletas saltarem em direção aos olhos graças ao efeito 3D será algo inédito para boa parte dos jogadores, mas usar o microfone para chamar animais e a tela de toque para realizar os afazeres já é bastante comum.

Mesmo assim, os demais recursos do portátil também estarão representados na jogabilidade.

E essa variedade toda servirá para manter os jardineiros virtuais entretidos em cuidar do seu jardim. Criaturas chamadas Tanuki surgirão ocasionalmente para ajudar. Cada um deles se veste de forma muito peculiar e darão habilidades que vão ajudar, e muito, no seu progresso, como atrair novas borboletas e agilizar o processo de crescimento. No total, os Tanuki's terão mais de 20 habilidades diferentes.

Os desafios propostos para o jogador serão, basicamente, cultivar os mais raros tipos de plantas e fotografá-las para habilitar outras e ampliar o jardim. Claro que após ter essas imagens, será possível compartilhá-las com amigos. Pelo menos, assim esperamos!

Em uma época onde jogos sociais de gerenciamento são uma febre em redes sociais como Facebook e Orkut, a EA parece ter encontrado muito bem o nicho que deseja atingir. Pode não parecer um jogo para mim ou para você, mas esse gênero de games tem como principal característica viciar o jogador quando ele menos espera. Vamos ver se *My Garden* terá esse ingrediente mágico.

– Lucas Patricio





CONTEMPLATIVO, game é aposta arriscada da EA

XENOBLADE E THE LAST STORY:

Dois títulos criados por mestres do RPG japonês que podem vir ao Ocidente

> Natalie Hidemi

O Japão sempre terá um lugar no coração dos gamers. Lá é a terra sagrada de onde nascem itens indispensáveis para a nossa felicidade, como a Nintendo e tudo que vem dela. Mas há outro detalhe que faz da Terra do Sol Nascente mais especial ainda: os seus RPGs. Quando o estilo surgiu e teve o seu boom, sobretudo nos anos 1990, os jogadores não estavam acostumados a ver em seus consoles games que combinavam jogabilidades interessantes, como sistemas de batalha e customização de personagens, com narrativas que atraíam e emocionavam. Assim, os orientais mostraram com maestria um novo jeito de contar belas histórias, proporcionando uma experiência única de imersão. Como se envolver mais com uma história do que controlar seus personagens e superar obstáculos para que ela siga em frente?

Nesse passado glorioso, surgiram títulos inesquecíveis e considerados insuperáveis até os dias atuais. Em especial, duas franquias: *Final Fantasy* e *Xenogears/Xenosaga*. E para a nossa sorte, os criadores desses grandes jogos não pararam no tempo e estão investindo em dois novos games para o Wii: *The Last Story* e *Xenoblade*.

Ambos têm tudo para serem perfeitos. Falta apenas uma data de lançamento para o Ocidente.

Mas não perdemos as esperanças, e temos a certeza de que 2011 será um ótimo ano para os amantes de RPG da Big N!

THE LAST STORY

Na busca por "uma nova forma de RPG", segundo a própria Nintendo, *The Last Story* está sendo esculpido por mãos cuidadosas: o estúdio Mistwalker, de Hironobu Sakaguchi, a mente genial por trás de *Final Fantasy*, e que por si só é um ótimo motivo para despertar grandes expectativas em todos nós.

Sakaguchi comentou em sua página oficial na internet que está colocando tudo de si no desenvolvimento deste jogo, tratando-o com tanto esmero como se fosse sua última obra. Como não esperar algo, no mínimo, épico?

O tema principal de *The Last Story* são os sentimentos humanos, como o medo, o companheirismo e a esperança. A verdadeira ênfase no desenvolvimento deste título foi dada à jogabilidade. Se você está esperando um enredo digno de *Final Fantasy VI*, não se preocupe."O verdadeiro drama da história emerge das batalhas", disse o diretor.

É essa linha de raciocínio que fundamenta a promessa de que o jogo será inovador. A ideia é que grande parte da narrativa ocorra durante a ação e não apenas por meio das famosas cutscenes.

Durante as batalhas e nos momentos de exploração, os personagens não vão parar de conversar entre si, e é com isso que você vai conhecer suas personalidades, entender seus sentimentos e descobrir o que está acontecendo. Ainda, até mesmo no decorrer de cenas importantes você se sentirá ainda mais imerso no game, já que a câmera não forçará seu ponto de vista. Isso mesmo: você poderá olhar para onde quiser, como se estivesse lá de verdade.

A história, da qual pouco se sabe, acontece em um único lugar: a próspera ilha de Ruli, um ambiente fantasioso e de tom medieval, com muita magia e nada de ficção científica. Seu governante, o ambicioso Conde Arganon, é tio de Kanan, uma jovem que é mantida em segredo no



ELZA, o mercenário



KANAN, a jovem heroína

castelo de Ruli. Ela sonha em sair de lá e viajar pelo mundo, até que encontra Elza, um mercenário que guarda dentro de si um misterioso poder.

No controle de Elza e seus amigos Quark, Seiren e Yuris, que juntos fazem parte de um grupo de mercenários, o jogador explorará os terrenos e calabouços de Ruli para cumprir missões e enfrentar a raça de monstros Gurugu, que guerreiam com os humanos há centenas de anos. As batalhas serão em tempo real combinado com seleção de comandos, e aqui a estratégia será fundamental.

O jogador fará uso de vários elementos: ataques físicos, habilidades especiais, chamadas Tension Skill, golpes que dependem do ambiente (como o Vertical Slash de Elza, que precisa de uma parede para ser executado), um sistema de magia que se torna poderoso quando em conjunto com o Gathering System, um poder único de Elza, que faz com que todos os inimigos sejam atraídos por ele.

O intuito do jogo também parece ser o de dar maior liberdade ao jogador. Os personagens serão consideravelmente customizáveis, sobretudo porque os equipamentos que você vestir alterarão até o seu visual. Ainda, você poderá modificar a aparência de suas armaduras, removendo partes e trocando as cores com tintas especiais, além de aprimorá-las.

E para elevar o fator replay, *The Last Story* terá suporte ao multiplayer online para até seis pessoas, que se dividirá em dois modos: Versus, disputa livre entre os jogadores, e nele você poderá usar personagens jogáveis e não-jogáveis do modo principal, e se divertir com Power Ups espalhados nas fases, e Raid, a versão cooperativa, em batalhas contra chefões.

Inovações intrigantes, enredo com o toque do pai de *Final Fantasy*, jogabilidade ágil e, a cereja do bolo, trilha sonora composta por Nobuo Uematsu. Com tempo estimado de jogo em 30 horas, parece não falta nada. O game tem lançamento marcado para 27 de janeiro no Japão.



O contador de histórias

Hironobu Sakaguchi é um homem de respeito. Ele é o criador de *Final Fantasy* e foi seu diretor até *FFV*, cujo sucesso lhe rendeu a presidência da Square USA Inc. Seu nome é creditado também em muitos games famosos, tais como *Chrono Trigger*, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* e até mesmo *Xenogears*.

Atualmente, Sakaguchi comanda a Mistwalker, e marca seu surpreendente retorno à direção de games após 18 anos com *The Last Story*.



XENOBLADE

Apesar de terem o mesmo prefixo, os clássicos RPGs *Xenogears* e *Xenosaga* não pertenciam a uma mesma série. Mas, como filhos do mesmo pai, Tetsuya Takahashi, tinham uma espécie de carga genética em comum, algo que os fazia serem reconhecidos como games irmãos. Com *Xenoblade* foi diferente. Apesar de carregar a cultuada assinatura "Xeno" do seu criador, o que criou uma expectativa frenética ao redor do mundo todo, o novo título para Wii não tem nenhuma relação com seus parentes mais velhos, a não ser um elemento que faz toda a diferença: a genialidade de Takahashi.

O designer percebeu que o modelo de jogo com narrativas densas e cutscenes em abundância, características marcantes de suas obras passadas, era uma receita que não queria mais usar. Takahashi concluiu que 'ser um jogo' deve vir antes de 'ser uma história', e com isso, o principal objetivo no desenvolvimento de *Xenoblade* foi criar um game divertido de se jogar. E são vários os indícios que ele atingiu seu objetivo.

Lançado no Japão em 10 de junho de 2010, já sabemos que o mundo do novo RPG é extremamente singular e refinado. Em um passado muito distante, há milhares de anos atrás, dois deuses colossais chamados Kishin e Kyoshin batalharam até a morte em um lugar vazio onde havia apenas água. Mas seus corpos desfalecidos viraram continentes sobre os quais surgiram duas formas de vida: a das máquinas e a dos seres humanos.

Assim sendo, a exploração do ambiente formado pelos corpos desses deuses mortos será um dos charmes irresistíveis do jogo, com cenários caprichados de tirar o fôlego e cheios de segredos para serem desvendados. Em sua aventura, o jogador percorrerá do pé à cabeça do deus humano Kyoshin até chegar ao continente de Kishin lutando contra a raça inimiga em batalhas em tempo real rápidas e diretas, nas quais apenas um personagem será jogável, enquanto os outros dois do grupo serão controlados por inteligência artificial.

Os golpes básicos serão automáticos, mas haverá as Arts, as habilidades especiais e o Party Gauge, um contador para realizar golpes em grupo. E, caso queira, faça estratégias se baseando na afinidade dos personagens, na tensão que cada um sente diante do combate ou na reação de um monstro quando ele te encontrar pelo caminho (o Hate Ring).

Customização também será palavra de ordem aqui, e o jogador terá uma vasta quantidade de opções. Tudo o que você vestir, incluindo sua arma, mudará os status e a aparência. Até a personalidade de cada um poderá ser controlada, influenciando na evolução das lutas.

A história de *Xenoblade* não deve ficar para trás. Uma espada lendária chamada Monado (o primeiro nome dado ao jogo), a única capaz de perfurar a armadura dos soldados inimigos e a qual poucos homens são capazes de controlar, foi empunhada pelo grande herói Dunban para impedir uma invasão à terra dos humanos. Um ano depois, as forças de Kishin voltaram a atacar, mas Dunban encontrava-se incapaz de lutar, até que Shulk, amigo de infância de sua irmã Fiorung, descobre que também é capaz de usar a Monado para defender seu povo. Uma premissa um tanto clichê, mas lembre-se: é uma história escrita pelo mestre Takahashi. Algo que não pode deixar de ser dito é a promissora trilha sonora de Xenoblade, que foi composta por seis pessoas, entre elas Yasunori Mitsuda, o compositor das lendárias músicas de *Xenogears* e *Xenosaga*, e Yoko Shimomura, a artista de *Street Fighter II* e da série *Kingdom Hearts*. Com um mínimo de 50 horas previstas para zerar esse jogo (e se você for corajoso o suficiente para enfrentar as centenas de Quests, o número de horas ultrapassa 100), apostamos que *Xenoblade* valerá cada minuto e centavo gastos! NW

SHULK e a espada Monado



O criador de mundos

Tetsuya Takahashi, junto com sua esposa Soraya Saga, concebeu o conceito para o roteiro de *Final Fantasy VII*, mas a dimensão da ideia não era compatível com a série. Porém, assim nasceu *Xenogears*, um dos games mais elogiados e com um dos roteiros mais complexos de todos os tempos. O casal prosseguiu seu intenso trabalho criativo na série *Xenosaga*, que carregou grande parte do mundo Xeno consigo, e seus três títulos fizeram mais uma enorme legião de fãs.

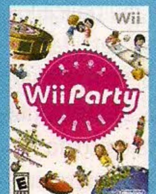
TODO MUNDO AMA Wii™

grandes títulos com um super desconto

-20%

de ~~R$ 249~~ por apenas R$ 199*

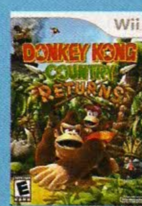
*PREÇO SUGERIDO AO CONSUMIDOR

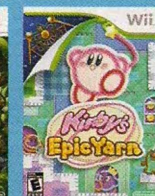


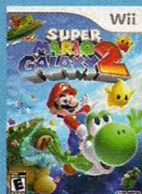














Encontre nas lojas participantes









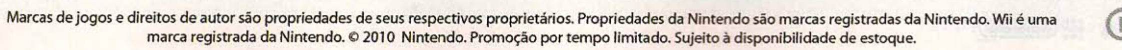












Nintendo

PRATIQUE ESPORTES!

Com quatro modalidades, game mantém jogabilidade divertida de títulos anteriores

> Rodrigo Estevam (Nintendo Blast*) e Igor Andrade (Nintendo World)

Já faz um bom tempo desde que Mario deixou de ser apenas um encanador. O bigodudo, que já foi vilão e até médico, tem variado um pouco mais em suas aventuras. Desde que começou a pilotar seu próprio kart em *Super Mario Kart*, para SNES, Mario parece ter tomado gosto pela prática de esportes. A partir daí, ele já jogou golfe, tênis, futebol, beisebol, basquete, já participou de jogos olímpicos com o Sonic e até saiu no tapa com alguns dos seus mais famosos companheiros e adversários. E, durante a Electronic Entertainment Expo 2010 (ou simplesmente E3 2010), Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, subiu ao palco para anunciar um novo jogo de esportes do bigodudo para Nintendo Wii: *Mario Sports Mix*, no qual o encanador e cia. competem em quatro modalidades de esportes diferentes.

Desenvolvido pela Square Enix, famosa por franquias de sucesso como *Final Fantasy*, *Dragon Quest* e *Kingdom Hearts*, e que em 2006 trouxe o divertidíssimo *Mario Hoops 3 on 3* para Nintendo DS, *Sports Mix* conta com as seguintes modalidades de esportes: vôlei, hóquei, basquete e dodgeball (como é conhecida a queimada norte-americana). Existem ao todo quatorze cenários temáticos disponíveis no jogo, como Mario Stadium, Luigi's Mansion e Peach's Castle, além de uma Nave Interestelar e um Navio Fantasma! Quatro deles já são conhecidos, pois estiveram em *MH 3-on-3*. E seis deles estão disponíveis para serem usados em apenas algumas modalidades.

Além de cada estágio contar com um design único, alguns elementos serão interativos: teremos, por exemplo, ondas do mar trazendo moedas e até mesmo um cenário com o chão se movendo como uma esteira! Sem contar os personagens tanto do Universo Mario (como Luigi, Peach, Bowser, e o próprio Mario, por exemplo) quanto convidados especiais de franquias como *Final Fantasy* e *Dragon Quest:* Black Mage, Cactuar, White Mage, Ninja, Moogle e Slime.



E, por fim, o título conta com um modo Party, com minigames baseados nas modalidades esportivas. Os nomes são bem sugestivos, como: Dodge or Die (algo como Queime ou Morra), em que você e seus amigos devem desviar de Bob-omb prestes a explodir.

Com uma jogabilidade bastante simples, *Sports Mix* não se diferencia muito dos demais jogos de esportes do Mario, trazendo elementos arcade e a tradicional câmera com visão por cima do cenário. Estão presentes os movimentos especiais dos personagens, itens de "trapaça" (como Cascos de Tartarugas e Mini Cogumelos) e Power-ups (como as Estrelas de Invencibilidade), marcas registradas dos jogos da mascote da Nintendo. Assim como em *Mario Hoops 3 on 3*, aparecem pelo cenário alguns painéis marcados com um "?". Passar por cima desses painéis garante ao jogador o recebimento de itens ou moedas, que fazem com que os pontos sejam multiplicados da mesma forma como nas partidas de basquete de *Hoops 3 on 3*. Pelo que já foi mostrado, os controles são bastante intuitivos, utilizando o analógico do Nunchuk para movimentar os personagens pelas quadras ou mirar na direção desejada, e os sensores de movimento do Wii Remote para executar arremessos, saques e saltos, por exemplo.

Apenas as modalidades de basquete e vôlei estavam presentes estande da



ATÉ OS VIRTUAIS

Nintendo na E3, mas foram suficientes para se ter uma noção dos controles do jogo. No vôlei, por exemplo, o direcional analógico fazia a movimentação, enquanto os movimentos do Wii Remote executavam bloqueios, manchetes e cortadas, bastando apenas chacoalhar o controle no momento em que a bola se aproxima das mãos do personagem. Já no basquete, o botão A fazia o passe e, movimentando o Wii Remote para cima e em seguida para baixo era possível arremessar a bola ou fazer uma enterrada, caso o personagem estivesse próximo o suficiente da cesta.

Apesar do que foi dito pelo Reggie, apenas a queimada é inédita em jogos estrelados pelo Mario (o mais próximo disso até agora era o modo Snowball Fight de *Mario & Sonic at the Winter Olympic Games*), visto que há alguns minigames de Vôlei em alguns *Mario Party*, existe a

modalidade de hóquei em *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games* e que *Mario Hoops 3 on 3* foca no basquete, ainda que seja a primeira vez em que vôlei e hóquei são os principais esportes de um jogo do Mario. Em *Sports Mix*, as partidas de queimada vão funcionar da seguinte maneira: os times poderão ter de dois a três personagens controláveis pelo jogador e um Yoshi vermelho ou azul (dependendo do time) que ficará sempre no topo da quadra adversária e que não podem ser atingidos. Quando um personagem é atingido pelo time oposto ele vai perdendo HP (Health Points, ou Pontos de Vitalidade) até que, quando sua barra chega a zero, ele é enviado para junto do Yoshi colorido de seu time e lá deve permanecer até atingir algum adversário. Feito isso, ele recebe alguma vitalidade e retorna para seu lado da quadra e pode novamente se mover livremente. Itens como Cascos de Tartarugas podem ser usados contra a equipe adversária, mas não tiram HP, tendo apenas o efeito normal (atordoar ou derrubar, por exemplo) a menos que utilizados em conjunto com a bola. Eventualmente aparecerão moedas pelo cenário e devem ser coletadas. Quanto mais moedas, maior o dano causado pela bola quando arremessada contra um personagem do time oposto.

Além da jogatina para um jogador, o game vai ainda oferecer o modo multiplayer tanto local quanto online. No modo multiplayer local haverá duas opções de jogo diferentes: a cooperativa, onde os jogadores formam duplas ou trios para derrotar os times controlados pelo computador; e a competitiva, onde até quatro jogadores podem disputar divididos em duplas. As partidas multiplayer online serão limitadas a uma dupla de jogadores por Wii. Os jogadores poderão adicionar amigos e jogar contra eles ou simplesmente jogar contra pessoas aleatórias via Nintendo Wi-Fi Connection.

Com data de lançamento prevista para o dia 7 de fevereiro nos Estados Unidos, *Mario Sports Mix* tem tudo para ser um dos jogos esportivos mais divertidos do encanador mais saudável dos videogames. As modalidades, os cenários temáticos e interativos, os personagens cativantes, os movimentos especiais, os itens de trapaça... Tudo leva a crer que será um jogo que conseguirá agradar tanto os fãs de esportes quanto aqueles apaixonados pelos jogos da série *Mario Party*. Será que dessa vez o Mario vai finalmente perder um pouco daquela barriguinha?

* Criado em 2008, o **Nintendo Blast** é um blog de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias.

Desde dezembro de 2010, o **NB** mantém uma parceria de conteúdo com a revista e o site da **Nintendo World**.

Acesse: www.nintendoblast.com.br

MONTE O SEU TIME

Cada equipe deve ter três personagens. Você tem 19 para escolher entre a turma do Mario, de *Final Fantasy* e o Slime, de *Dragon Quest*. Ainda assim, há uma 20ª opção. Você pode convocar o seu Mii paras as partidas. Ele terá características de um jogador do tipo Normal. Veja quais são as especialidades de cada um:

FORTES: Wario, Donkey Kong, Bowser

NORMAIS: Mario, Luigi, Yoshi e Ninja

SAGAZES: Black Mage, Cactuar, Moogle e Slime

TÉCNICOS: Daisy, Peach, Waluigi e White Mage

VELOZES: Bowser Jr., Toad e Diddy Kong



GRANDES MOMENTOS DO ESPORTE

RELEMBRE OS PRIMEIROS TÍTULOS DE MARIO NAS MAIS DIVERSAS MODALIDADES DESPORTIVA

SUPER MARIO KART (1992)

Tem gente que diz que automobilismo não é esporte. Em compensação, nenhum gamer nega que o game de corrida do encanador é inovador e marcou o gênero na história da diversão eletrônica. Lançado para o SNES, usou uma tecnologia especial para criar a sensação de profundidade nos ambientes, inspirados principalmente nos mundos de *Super Mario World*. Inovou com o sistema de trapaça, no qual power-ups ajudam a tirar adversários do caminho.

MARIO'S TENNIS (1995)

Desenvolvido para o Virtual Boy, contava com poucos amigos do encanador, como o Yoshi. E havia apenas disputas com o computador. A Nintendo quis surpreender o público com um game esportivo em terceira dimensão. Infelizmente o console não foi um sucesso.

MARIO GOLF (1999)

Produção da produtora Camelot, tem o mérito de ser simples e agradável para atrair o público que não tinha muita experiência com a modalidade. Conta também com personagens que imitam humanos, um tipo de pré-Mii. Curiosamente, não é o primeiro game de Golf do encanador. Mario foi o protagonista de *NES Open Tournament Golf*, lançado oito anos antes.

SUPER MARIO STRIKERS (2005)

O bigodudo também é bom de bola nos pés. Os times são pequenos, formados por cinco pessoas: um goleiro, um capitão (Mario, Luigi, Peach...) e o restante são figurantes do Reino do Cogumelo. Com diversos modos de jogo e sem a presença dos cartões vermelhos e amarelos, o jogo do GameCube é para profissionais ou peladeiros e boleiros de finais de semana.

MARIO SUPERSTAR BASEBALL (2005)

As regras são as mesmas do beisebol, mas o game ficou bem mais interessante com os ataques especiais, em que cada personagem pode lançar ou rebater a bola com muito mais força e velocidade. No final do modo Desafio, a sua equipe enfrenta Bowser e sua corja. Tenso.

MARIO HOOPS 3-ON-3 (2006)

Dedicado apenas ao basquete, o título de Nintendo DS foi a primeira encomenda esportiva feita pela Nintendo para a Square Enix. Marcante por usar os recursos táteis do portátil, quem a jogou vai notar muitas semelhanças com *Mario Sports Mix*. Seja em cenários, truques e até com os convidados especiais, os personagens de *Final Fantasy*.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES (2007)

Muito se esperou para que chegasse o dia em que o ouriço e o encanador estariam lado a lado. Enfim, aconteceu. Não foi em título de plataforma, mas os dois maiores ícones do games estrearam a parceria em competições olímpicas. Com mais de 10 milhões de cópias vendidas (contando as versões para Nintendo DS e Wii), *Mario & Sonic* virou uma série. Será que teremos uma sequência ambientada nas Olimpíadas do Rio de Janeiro?

15 ANOS DOS MONSTRINHOS

Em 27 de fevereiro de 1996 surgia Pocket Monsters. Ou, simplesmente, Pokémon

> Mateus Lôbo

É muito difícil encontrar uma pessoa que goste de games, independente da idade, e que nunca tenha jogado *Pokémon* na sua vida inteira. Quando falo jogar não significa que a pessoa tenha zerado o game, e sim jogado alguma vez. O jogo explorava a conexão entre dois portáteis de uma maneira incrível. Todo mundo queria batalhar e trocar monstrinhos para completar a sua Pokédex, já que alguns Pokémon só apareciam na versão *Red*, enquanto outros somente na *Green*.

O sucesso do jogo foi enorme, logo *Pokémon* tornou-se uma "febre" no Japão, ganhando um anime que foi ao ar em 1997, chegando aos EUA junto com os jogos em 1998, transformando *Pokémon* em uma "epidemia" mundial que teve início em 1998 e durou até meados de 2004. Com a enorme fama, *Pokémon* não era só um jogo, era uma franquia que expandia cada vez mais, dia após dia.

Além da série animada e dos mangás, os monstrinhos ganharam uma grande leva de produtos especiais, como roupas, comida, acessórios e tudo mais que seja possível de imaginar.

No Brasil o resultado não foi diferente, a série aparecia constantemente em publicações infantis e chegou a ser exibida em algumas emissoras da televisão aberta e em canais fechados (até hoje).

O Trading Card Game de Pokémon (jogo de cartas, como *Magic* e *Yu-Gi-Oh!*) ficou muito famoso por aqui, e a Devir Livraria organizou diversos torneios que reuniam inúmeros participantes, sendo fácil encontrar locais onde mais de 200 pessoas estavam competindo nesses torneios Pokémon. Apesar de aparecer constantemente na mídia, o maior veículo de informações Pokémon era sem dúvida alguma a revista **Pokémon Club**, que posteriormente virou **Pokémon Club Evolution**. O conteúdo publicado era exclusivamente Pokémon e os assuntos eram dos mais variados, como adaptação do capítulo da TV para os quadrinhos, notícias de novas coleções de card game Pokémon, ou até mesmo curiosidades sobre a série diretamente do Japão. Cuidar de uma seção Pokémon já não é uma tarefa simples, imagine cuidar de uma revista inteira que fala sobre isso em todas as edições.

Durante o período de auge da série foram realizados vários torneios Pokémon, como os Mall Tours, que eram realizados em Shoppings da capital paulista, os desafios de ginásios e, é claro, o campeonato nacional de Pokémon, conhecido como Desafio à Elite dos Quatro Brasileira (DE4).

A competição nacional de Pokémon, foi uma iniciativa do Eric Araki (ex-editor da **Nintendo World** e um dos responsáveis pela revista **Pokémon club**). Eric é lembrado até hoje por ser o "pai" dos torneios Pokémon no Brasil. A primeira edição do torneio foi realizada em outubro de 2001, em São Paulo. O ganhador do primeiro dia foi João Paulo Nogueira "Lorde Noga", que posteriormente tornou-se líder de ginásio e redator responsável pela seção de Pokémon na **Nintendo World**.

DE BOLSO

ENTREVISTA COM LUIZ CLAUDIO

Nome completo: Luiz Claudio Paluna Labriola de Jesus
Nick: Xaruto
Idade: 24

Luiz Claudio, conhecido como "Xaruto", é membro da atual formação da E4 e um dos responsáveis pela organização da LOP-BR. Em 2005, ganhou o DE4 e após derrotar toda a elite conseguiu o cargo de campeão brasileiro.

O quê motiva a LOP-BR a continuar realizando torneios?

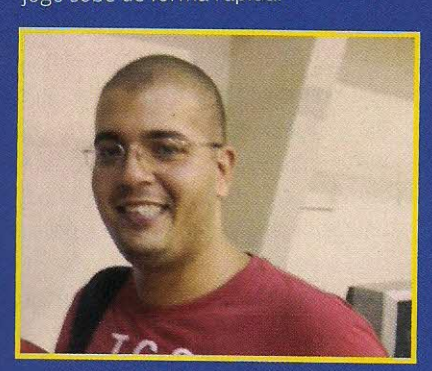
Enquanto houver todos estes treinadores pelo Brasil afora, acredito que a LOP-BR deverá continuar existindo, crescendo e organizando os torneios. A vontade que os jogadores tem em jogar *Pokémon* e manter a amizade entre eles é o que nos dá força para continuar na ativa. Mesmo anos depois do nosso surgimento, nós continuamos cadastrando LOPs. Blumenau e Manaus por exemplo, entraram para liga em 2010.

Qual é a parte mais difícil de organizar na LOP-BR?

O maior problema da LOP-BR está nas decisões, pois quando vamos definir uma mudança, sempre temos que lembrar que estamos fazendo algo que vai alterar algumas coisas em várias LOPs. E isso requer cuidado, para que sempre essas mudanças sejam boas para aquela liga e que também continue incentivando o desenvolvimento dos jogadores na liga.

Durante todos esses anos muitas pessoas participaram da liga e tiveram Pokémon como algo frequente em suas vidas. Na sua opinião, qual o efeito que Pokémon causa na vida dos organizadores da LOP-BR?

No 1º DE4 do Rio de Janeiro, pude ver pessoalmente os antigos E4, Eric Araki e Kazumi, e alguns anos depois conheci o João Paulo Nogueira "Noga" e o Fabio Corato "Sábio Florestal". Para mim, estes treinadores e organizadores sempre foram um exemplo, e hoje, um pouco mais experiente, eu sinto que podemos fazer com que a liga seja mais dinâmica e que atenda melhor os treinadores. Um dos principais objetivos da LOP sempre foi construir a amizade entre os jogadores, como exemplo, tenho amigos do norte ao sul do país, ótimos amigos, e será que por algum outro motivo, que não fosse "Pokémon" eu os teria conhecido? Outra coisa bem legal sobre a LOP é que estimula a competitividade sadia entre os jogadores, pois quando muitas pessoas estão disputando algo, é impressionante como o nível de qualidade do jogo sobe de forma rápida.



ANIME

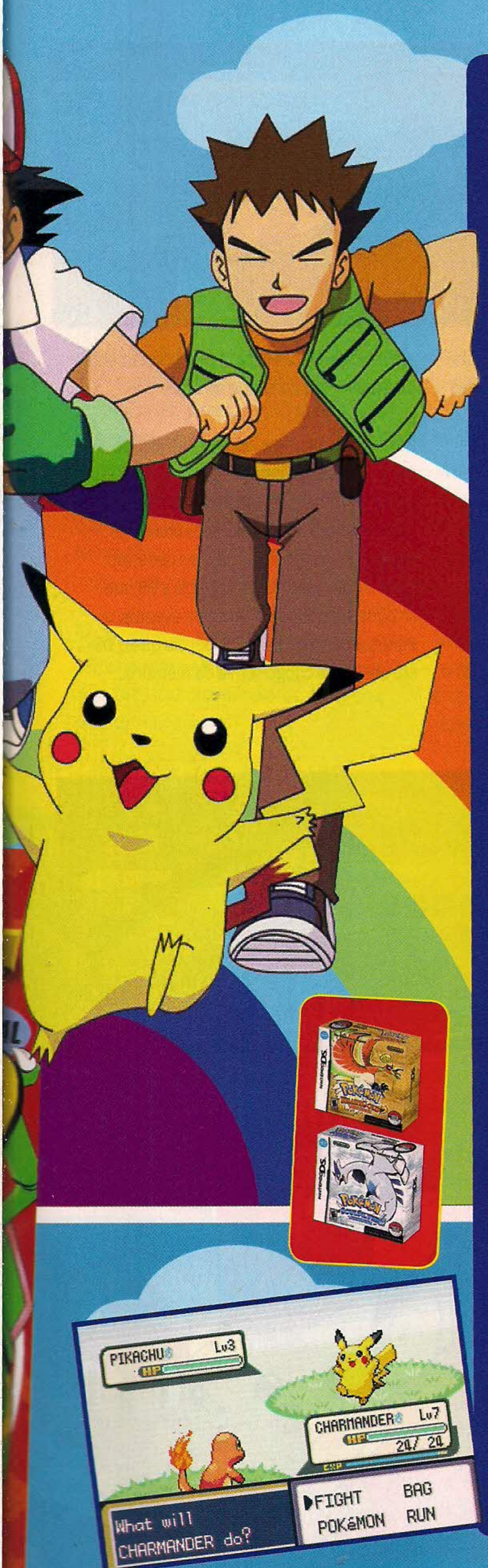
Ao longo de quase 14 anos de exibição a versão animada de *Pokémon* sofreu grandes mudanças. No começo ela era muito infiel com alguns elementos básicos do jogo, como as fraquezas e resistências dos Pokémon. Quem não se lembra do Pikachu usando um choque do trovão em um Rhydon? Era bastante comum jogadores novatos sofrerem derrotas nos jogos por acreditar que algumas estratégias que viram na TV poderiam funcionar nos jogos. Depois de alguns anos a série aparentemente resolveu tentar introduzir elementos básicos em sua versão animada, e estes realmente ajudariam os jogadores. Durante a Liga Hoenn foi possível escutar explicações sobre as "Abilities" dos Pokémon (algo que surgiu na 3ª Geração da série). Na temporada *Diamond & Pearl*, o anime mostrou que realmente cada Pokémon só pode aprender quatro golpes ao mesmo tempo (ok, no jogo faz todo sentido, mas no anime isso é meio esquisito) deixando claro que caso ele já tenha quatro golpes irá esquecer um deles para aprender outro.

Este ano a série animada Pokémon chegará na marca de 700 episódios (atualmente já possui mais de 670, sem contar com os capítulos especiais), e isso não é algo tão comum, fazendo *Pokémon* passar a marca de grandes animes como *Dragon Ball*. No cinema, *Pokémon* também bate recordes de bilheteria no Japão e, ao todo já possui 13 filmes (o 14ª já está em produção) que desde 1998 são lançados anualmente na terra do sol nascente. O mais legal é que os filmes de *Pokémon* normalmente trazem algum brinde para o público, seja um mero item de coleção, uma carta de edição limitada ou até mesmo um Pokémon especial para o jogo do portátil. Entretanto, isso não ocorre em todos os países.

MANGÁ

Pokémon Adventures, também conhecido como *Pocket Monsters Special*, é um mangá que mostra uma realidade Pokémon muito semelhante a dos jogos, no qual itens como TM e HMs existem e são utilizados para fazer seus Pokémon aprenderem novos golpes. O mangá foi criado para contar a história de Red, personagem que foi a base de criação do nosso amigo Ash Ketchum da cidade de Pallet, mas, posteriormente com o sucesso, ele continuou e avançou para as histórias dos protagonistas dos jogos seguintes. Pode parecer um pouco estranho, mas cada uma das histórias (Anime, Mangá e Game) mostram realidades diferentes no mundo Pokémon. Entretanto o mangá e o game possuem uma conexão maior entre si. Algum de vocês já deve ter ficado curioso com o fato de o Red (último desafio de *Gold & Silver*) possuir um Espeon. Como muitas pessoas acham que ele é o Ash elas não entendiam isso. Na verdade, o Red do mangá e o Red do jogo possuem exatamente o mesmo time enquanto estão no Mt. Silver. Além disso, o simples fato de os personagens terem o mesmo nome mostra essa relação. Muitas pessoas consideram a história do mangá muito melhor que a do anime, e de fato ela é bem menos infantil. Enquanto Red está em sua jornada Pokémon, ele descobre que alguns líderes de ginásio fazem parte da Equipe Rocket, e diferente do anime, os vilões não medem esforços para conquistar seus objetivos, nem que isso signifique acabar com os treinadores. É comum ver alguma menção ao game, que às vezes aparece como um trocadilho do tipo: "Você pensa que isso é um jogo de Game Boy??!!". Apesar de não ser 100% fiel ao game, boa parte dos jogadores irá gostar da leitura. Durante o fechamento desta edição diversos sites de Pokémon e blogs japoneses noticiaram que em março será lançado um novo mangá de Pokémon do gênero Shonen (mesmo gênero que Naruto, Bleach, One Piece e etc..) pela Shonen Sunday. O mangá seria direcionado para um público mais velho e seguiria o mesmo estilo de *Pokémon Adventures*. Será que isso vai ser o começo de uma nova febre Pokémon?





QUANTOS JOGOS DE POKÉMON VOCÊ CONHECE?

Quinze anos é tempo mais que suficiente para vários jogos serem produzidos (pelo menos quando você não está produzindo algo como *Duke Nukem Forever*). Com o grande sucesso dos monstrinhos era de se esperar que vários jogos fossem feitos, e muitos deles só por terem o nome Pokémon venderam bastante. Você sabe quantos jogos da franquia existem? Acha que já jogou todos? A **Nintendo World** fez uma pesquisa para contabilizar quantos jogos foram produzidos para os portáteis e consoles de mesa da Nintendo e o resultado foi uma lista com 63 jogos! (não levamos em conta os arcades que existem no Japão.)

Game Boy - 4 Jogos
Pokémon Red
Pokémon Green
Pokémon Blue
Pokémon Yellow

Game Boy Color - 7 Jogos
Pokémon Silver
Pokémon Gold
Pokémon Crystal
Pokémon Pinball
Pokémon Puzzle Challenge
Pokémon Trading Card Game
Pokémon Card GB2: Here Comes Team GR!

Pokémon Mini - 10 Jogos
Pokémon Party mini
Pokémon Zany Cards
Pokémon Pinball mini
Pokémon Puzzle Collection
Pokémon Tetris mini
Pokémon Breeder mini
Pokémon Puzzle Collection Vol.2
Pokémon Race mini
Pichu Bros. Mini
Togepi's Adventure

Game Boy Advance - 7 Jogos
Pokémon Ruby
Pokémon Sapphire
Pokémon FireRed
Pokémon LeafGreen
Pokémon Emerald
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire

Nintendo DS - 18 Jogos
Pokémon Diamond
Pokémon Pearl
Pokémon Platinum
Pokémon HeartGold
Pokémon SoulSilver
Pokémon Black
Pokémon White
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of time
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky
Pokémon Ranger
Pokémon Ranger : Shadows of Almia
Pokémon Ranger Guardian Signs
Pokémon Dash
Pokémon Trozei
Battle & Get! Pokémon Typing DS
Poképark Fishing Rally DS (Download Play)

Nintendo 64 - 6 Jogos
Pokémon Stadium 1
Pokémon Stadium 2
Pokémon Stadium 3
Pokémon Snap
Pokémon Puzzle League
Hey You, Pikachu!

Nintendo Game Cube - 4 Jogos
Pokémon Colosseum
Pokémon XD: Gale Of Darkness
Pokémon Box Ruby & Sapphire
Pokémon Channel

Nintendo Wii -7 Jogos
Pokémon Battle Revolution
PokéPark Wii: Pikachu's Adventure
My Pokémon Ranch (Wii Ware)
Pokémon Rumble (Wii Ware)
Pokémon Mystery Dungeon: Keep Going! Blazing Adventure Squad! (Wii Ware)
Pokémon Mystery Dungeon: Let's Go! Stormy Adventure Squad! (Wii Ware)
Pokémon Mystery Dungeon: Go For It! Light Adventure Squad! (Wii Ware)

O Jogo "Battle & Get! émon Typing DS" está na lista por ter tido seu lançamento anunciado para 2011. Se você já jogou todos esses jogos mande um email para a NW contando como foi a experiência!

VOCÊ SABIA QUE POKÉMON...?

Você sabia que no Japão o Ash chama-se Satoshi? E que o Gary é Shigeru? Essa é uma das curiosidades Pokémon mais conhecidas pelos fãs. Para quem não sabe os dois nomes são para homenagear Satoshi Tajiri (criador de Pokémon e Presidente da GameFreak) e Shigeru Miyamoto. Está pronto para conhecer mais algumas curiosidades Pokémon?



Pokémon teve o seu próprio console portátil! O nome do aparelho é Pokémon Mini, e lembra bastante um Game Boy Color (com algumas diferenças no design e tamanho). Esse portátil teve dez jogos (no estilo de minigames) que foram lançados entre 2001 e 2002.

Pokémon é a franquia de jogos de RPG mais vendida do mundo! Se forem somadas todas as unidades da série principal (*Red, Silver, Emerald*) teremos mais de 147,8 milhões de unidades vendidas! Esses números já contam com as vendas de *Black & White* até janeiro, mas vale lembrar que as versões ainda não foram lançadas fora do Japão.

Pokémon é a segunda maior série de videogame com o maior número de unidades vendidas no mundo, só perdendo para o nosso amigo encanador Mario. A Big N certamente está muito feliz com esse recorde.

Pokémon foi a primeira série de videogame a ter o seu próprio parque temático! O PokéPark esteve em funcionamento durante sete meses de 2005, e durante boa parte desse tempo os frequentadores puderam fazer o download de um jogo para DS que só pôde ser obtido por meio de eventos, o *Poképark Fishing Rally DS*. Depois que o DS era desligado o jogo sumia da memória.



É UM NOVO MUNDO DE AVENTURAS...

Quando Pokémon virou uma febre mundial, o sonho de toda criança era ser um mestre Pokémon. Os jogos dos portáteis foram as ferramentas mais próximas de tornar esse sonho uma realidade. Os jogadores brasileiros tiveram de certa forma uma sorte, já que aqui uma liga Pokémon foi criada por fãs, simulando na vida real os ginásios e torneios que ocorriam no mundo Pokémon. Com o passar dos anos a franquia foi evoluindo e aproveitando os novos recursos tecnológicos. Hoje é possível jogar contra pessoas que estão do outro lado do mundo enquanto você está em casa. O sistema de batalha utilizado nos jogos está cada vez mais atraente para os fãs de RPG e estratégias de batalha, e ao mesmo tempo não deixa de ser divertido para quem só quer finalizar o jogo. Hoje, alguns pais estão apresentando Pokémon para os filhos, ou você mesmo está apresentando para aquele seu irmão ou primo caçula. 15 anos foi o suficiente para criarem cinco gerações de Pokémon e também foi o suficiente para apresentar esses monstrinho para a nova geração que nasceu depois do ano 2000.



Pokémon Picross foi um jogo anunciado em 1999 para o Game Boy Color, mas nunca chegou a ser lançado. Esperamos que isso não aconteça nunca mais!

Bebidas em formato de potion, ou ambientes de um jogo reproduzido na vida real são bem legais não é? Mas qual seria a sua reação ao ver um avião decorado com vários Pokémon? Sim, isso existe, e não foi só com aviões, trens e carros também! Não é toda série de vídeo game que tem os seus personagens voando por aí...

Se você gosta de Lego tenho certeza que vai querer um desses! Isso é dos inúmeros trabalhos feitos por fãs, mostrando o amor que muitas pessoas têm pela série.

Foi feito um calendário *Pokémon* 2010 em parceria com o McDonald's. Foram vendidos 1.476.442 de exemplares, batendo o recorde mundial.

Pokémon Black & White realmente não são lançamentos comuns. Foram os primeiros jogos da franquia a obter a nota 40/40 na *Famitsu* e também foram os jogos de DS que alcançaram mais de 5 milhões de unidades vendidas no Japão em menos tempo! Somente na pré-venda foram reservadas mais de 1,88 milhões de unidades! Os jogos trazem um número de monstrinhos novos maior que em qualquer outra geração, tendo cinco Pokémon a mais que os primeiros jogos, que apresentavam 151 monstrinhos. Outro fato curioso é que as versões serão lançadas primeiro na Europa e depois nos EUA, algo que não é nem um pouco comum. Certamente teremos muitas surpresas com a quinta geração de *Pokémon*.

Pokémon possui um mangá Shoujo (história normalmente voltada para o público feminino, envolvendo romances). O título é conhecido como *Pocket Monsters PiPiPi Adventures* ou *Magical Pokémon Journey* e possui dez volumes que contam a história de uma treinadora que é apaixonada por um garoto e está fazendo uma jornada Pokémon para ter sucesso com o seu grande amor.

Pokémon Blue inicialmente foi vendido na sua estreia em outubro de 1996 somente para assinantes da revista nipônica CoroCoro.

Você sabia que a Square Enix fez um aplicativo Pokémon para celulares? O nome do aplicativo é PokéMate e serve para enviar mensagens para outras pessoas. O mais engraçado é que você pode capturar Pokémon para sua coleção.
Quando você quiser conversar com alguém via chat, basta entrar em uma sala com um dos seus Pokémon.



A NINTENDO WORLD REUNIU COMENTÁRIOS DE ALGUNS JORNALISTAS DE GAMES E DE PESSOAS ESPECIALIZADAS EM POKÉMON PARA CELEBRAR A DATA ESPECIAL

"...Apesar de, para muitos, a qualidade atual do anime se manter num nível duvidoso, *Pokémon* consegue claramente se superar a cada novo game. Por mais que os novos monstrinhos sejam acusados (injustamente ou não) de não possuírem o mesmo carisma..." **Matheus Falqueiro Bertolasi "Doofie" – Equipe Wii-Brasil**

"...A maior prova de amor por *Pokémon* foi comprar um boné importado do Ash, que na época era bem caro. Adquiri o acessório mesmo sabendo que não o usaria... Nada se comparou, no entanto, ao momento em que joguei pela primeira vez *Pokémon Blue*. Foi um dos momentos mais realizadores de minha infância." **Thais Piovesan – Nintendo World**

"...Acho que é por isso que a franquia continua com força: sua renovação constante sem perder as raízes. Acredito que as versões *Black & White* não são de longe a ponta do iceberg, pois o Nintendo 3DS vem aí, e com ele uma nova geração já deve estar sendo imaginada..." **Ricardo Syozi – Nintendo World**

"...Creio que o grande "boom" deve-se à originalidade da franquia. Centenas de criaturas diferentes... Conhecê-las, capturá-las, evoluí-las. Isso te leva a querer descobrir mais e mais. Mesmo com a fórmula do sucesso nas mãos, os criadores sempre buscaram trazer novidades e inovações em cada novo jogo da série..." **Tauã Cabreira- Equipe Poképlus**

"Em *Black & White*, a Nintendo fez questão de deixar muitos dos novos Pokémon muito semelhantes aos antigos. Você está procurando aquele touro irado? Ele está lá, apenas com o "cabelo" diferente. É incrível como eles conseguiram deixar tudo novo em folha e ainda assim com aquela sensação de nostalgia..." **Daniel Lima "Maverick Hunter" – Pokéland e Comunidade Pokémon Black & White (Orkut)**

"Agora, Pokémon chega a sua quinta geração e com ela vêm diversas evoluções e novos Pokémon em *Black* e *White*. E mesmo se passado tanto tempo, não deixarei de apreciar esse que se tornou o jogo mais vendido de 2010 do Japão." **Giuliano Peccilli "Juba-Kun"- Equipe JWave**

"É estranho pensar que Pokémon continua com uma força tremenda, talvez ancorado em uma espécie de junção entre carisma e complexidade. Seja qual versão for levada em consideração, a série conseguiu manter os jogadores entretidos, ligados e porque não dizer, viciados." **Gustavo Assumpção - Nintendo World e Nintendo Blast**

"*Pokémon Black & White* revolucionaram e essencialmente deram um "reset" na franquia. Eles reiniciaram e não permitiram a aparição de antigos Pokémon até o final do jogo. Isso foi uma pitada de ar fresco e, junto com a adição das modalidades de batalha, Rotation e Triple, fazem *BW* ter muitas novidades..." **Joe Merrick- Webmaster do Serebii.net**

O objetivo principal de Pokémon era estimular a interação entre os jogadores e os comentários presentes nesta edição comprovam que seja aonde for, Pokémon conseguiu atingir seu objetivo. Esse sonho de ser um mestre Pokémon é pra sempre e por mais que encontre desafios, jamais vai morrer. Parabéns pelos 15 anos de sucesso!

ENTREVISTA COM ERIC ARAKI

Ex-editor da **Nintendo World** e da **Pokémon Club**, Eric ficou conhecido por criar torneios de *Pokémon* no Brasil. Primeiro foi o Desafio da Elite dos Quatro. Depois, a Liga Oficial Pokémon.

Como foi o primeiro contato com os monstrinhos?
É engraçado, pois quando *Pokémon* apareceu e foi aquele boom todo, fiquei com um pé atrás. Achava que era para crianças. Quando comprei um Game Boy que vinha a versão Yellow, vi que não era um RPGzinho. Era algo bem mais complexo, totalmente estratégico, simples de se aprender, mas difícil de se dominar.

Qual aspecto de Pokémon conquistou em cheio os brasileiros?
É o senso de Player versus Player. Vejo isso nos nossos jogos online. [Hoje, Eric é editor das publicações da Level Up!] Os jogadores adoram enfrentar outros jogadores, de mostrar que são os melhores.

Qual é a chave do segredo da série?
Ela vontade de colecionar. É o mesmo conceito por trás dos achievements.

E a inspiração para os campeonatos?
Estava há um ano na **NW**, e aí fui fazer uma cobertura de um evento, chamado Mall Tour, organizado pela Devir. Eles realizavam torneios de cardgames em shoppings. E era algo inovador e um público seleto e fiel aparecia por lá. No início da revista **Pokémon Club**, o enfoque era no desenho animado. No momento em que ele estava perdendo brilho, assumi com editor-chefe e me deram carta branca para direcionar a publicação para a linha dos jogos. Foi aí que ela passou a ser a **Pokémon Club Evolution** e surgiu a ideia do Desafio da Elite dos Quatro.

E como foi isso?
Era legal porque não existia nada semelhante. O teste foi no Animecon 2001, foi lá na Universidade Anhembi-Morumbi. Chegamos a quase 200 participantes, nos deixando entusiasmados. As pessoas podiam enfrentar oito ginásios e conseguir as insígnias. A ideia de criá-las foram minhas, e saiu tudo do meu bolso [risos].

E você organizava tudo sozinho?
Não. O primeiro Desafio a Elite dos Quatro foi basicamente eu controlando tudo. Mas as pessoas apareceram e se dispuseram a ajudar. Era tudo realmente voluntário. E havia eventos fora de São Paulo que a gente pagava as passagens. E todo mundo tinha um uniforme, tudo bonitinho.

Qual foi a influência dos torneios na popularização de Pokémon?
Eu não digo popularizar, mas diria que foi um novo gás para o negócio. Os gamers viram além do jogo em si e descobriram algo a mais, que é o poder enfrentar outras pessoas. Foi por isso que os torneiros começaram a crescer. No primeiro tivemos 300 pessoas. No segundo tivemos quase 500 pessoas.

O sucesso dos torneios mostra um potencial desse tipo de evento, não é?
Sim. Dávamos cartucho, dávamos Game Boy, mas as pessoas não apareciam apenas por causa dos prêmios. Vinham para conhecer o jogo, para ver se tinham chances contra jogadores renomados, para conhecer pessoas que tinham visto na **Pokémon Club.**

E você fez parte da Elite dos Quatro...
Sim, na primeira e na segunda formações. As pessoas tinham que passar por um torneio e aí, quando eram os vencedores, podiam competir conosco. Eu chamei os melhores caras, que jogavam para caramba. Depois, comecei a perceber que era peso demais para carregar sozinho. Deixei a Elite e comecei a criar a Liga Pokémon

Além do Primeape, qual eram os Pokémon usados em suas batalhas?
Os metálicos eram os meus favoritos. Sempre usei o Forretress, a Skarmory, o



Steelix e, para balancear, jogava com a minha arma secreta [risos], a Miltank.

E você continuou por quanto tempo?
Foram dois anos na Elite dos Quatro e mais dois ou três anos organizando os torneios da Liga. Era muito corrido, sendo oito edições por ano. No final das contas, tinha que ir para Santa Catarina, Paraná, Minas Gerais. Por fim, acabei deixando o evento com pessoas de confiança.

Pensou em desistir?
Diversas vezes. Especialmente quando algumas pessoas iam aos nossos eventos, elogiavam na nossa frente, mas depois desciam a lenha nos fóruns de Pokémon.

Pokémon era uma febre, mas acreditava no sucesso dos torneios?
Esperar a gente nunca espera, principalmente quando você faz algo por paixão, faz porque tem carinho por aquilo.

E você continua jogando Pokémon?
Parei nas versões *Ruby* & *Sapphire*, antes da chegada do DS.

A série se manteve atual nesses 15 anos?
Tiveram que se adaptar. Os primeiros Pokémon eram fofinhos. Mudou em *Ruby & Sapphire*, com um visual mais adulto, mais sério. NW



A CRIAÇÃO DE UM MITO

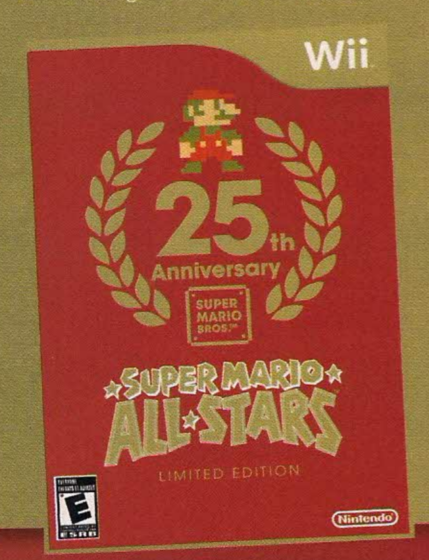
Coletânea reúne jogos que tornaram Mario o mais famoso personagem dos videogames

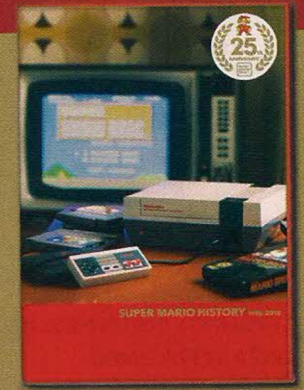
> Igor Andrade

O ano era 1993. Dependendo da sua idade, provavelmente você estava curtindo *Super Mario World*. O game conquistava muitos, muitos fãs. Ainda mais no Brasil, com os esforços da Playtronic em nos trazer as principais novidades da Nintendo para o SNES.

Uma delas chamou a atenção da garotada. Era a coleção *Super Mario All-Stars*. Era uma grande novidade, não para os donos de consoles Famicom ou NES. A Big N sabia que o relançamento dos games poderia ser interessante. Principalmente para Shigeru Miyamoto, o criador de Mario, que queria reunir os quatro títulos que levam o nome de *Super Mario Bros*.

O primeiro título de plataforma do encanador mudou a forma com se joga um game. Quebrou o paradigma da tela preta, exibindo cenários coloridos, mas criou outro em relação a gênero de plataformas. No campo da música, apresentou uma trilha no qual os sons acompanhavam as ações dos personagens. Após o sucesso do primeiro game, houve uma discordância de ideias entre a Nintendo japonesa e a Nintendo norte-americana. Por fim, surgiram duas versões para







PRESENTE: livro e CD com músicas de games do Mario acompanham relançamento

Super Mario Bros, cada uma para um mercado diferente. Uma era uma continuação direta e fiel, feita por uma equipe nipônica. A outra é bem curiosa. Uma equipe pegou o jogo Doki Doki Panic (Famicom) e trocou os personagens por Mario e amigos. Sem Bowser, tartarugas ou castelos, o game se tornou cult. No final dele, há uma explicação plausível para a mudança radical de ambiente e de trama. Porém, o mais importante é que esta versão foi o primeiro passo para os jogos de RPG de Mario. Por fim, há *Super Mario Bros. 3*, que inovou em vários aspectos, como a existência de mapas dos mundos e de novos power-ups, que dariam o recurso a Mario, por exemplo, de poder planar. Considerada como um das melhores aventuras do encanador, é curiosamente odiada por Takashi Tezuka. Reconhecido como um dos três pais do encanador, foi o responsável pelas questões técnicas, software, principalmente em toda a série. Além dele e de Miyamoto, a Nintendo também deu a paternidade para Koji Kondo, o compositor das trilhas sonoras dos jogos do bigodudo.

Para lançar *Super Mario All-Stars*, todos os jogos foram revitalizados. O objetivo era aproveitar a capacidade gráfica do SNES. E, como um extra, foi incluído o arcade *Mario Bros.*, no qual Mario e Luigi precisam eliminar tartarugas indesejadas que invadiram alguns encanamentos.

Apesar de os jogos estarem à venda no canal do Virtual Console do Wii há mais de três anos, a Nintendo aproveitou os 25 anos de *Super Mario Bros.* e colocou a coletânea nas lojas mais uma vez.

Não foi feito nenhum tipo de alteração no visual ou na história dos jogos, apenas para ajustes do Wii Remote. O controle é usado na horizontal. A e B servem para pular e atirar e os botões de + e - cumprem as funções de Select e Star.

O box vem com um CD com 10 músicas dos 10 principais jogos da carreira do Mario (de *SMB.* a *Super Mario Galaxy 2*) e mais 10 sons retirados de *SMB.*, como o barulho de quando se pega uma moeda. É o melhor dos brindes. E é engraçado ouvir a evolução das trilhas e descobrir, por exemplo, que as músicas de abertura tinham um início bem parecido.

Há também um livreto com imagens dos jogos e poucas linhas com curiosidades. Infelizmente, muitos segredos ainda continuarão guardados.

Para explicar aos nintendistas a importância dos quatro títulos da coletânea para a história dos games e em nossas vidas, pedimos a ajuda de quatro colaboradores. Confira o que eles escreveram.

SUPER MARIO BROS.

(18 DE OUTUBRO DE 1985)

Bloquinhos, muitos bloquinhos

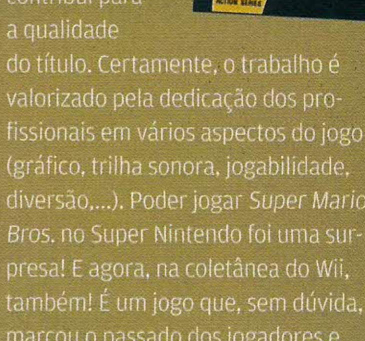
> Jorge Simão Jr

Quando jogava *Super Mario Bros.* eu tinha meus oito aninhos. O cartucho não era meu, mas eu alugava em uma locadora próxima à minha casa (em 1994). Eu jogava pouco tempo porque estava começando minha "carreira" de gamer. Um dia joguei escondido por três horas seguidas (minha mãe só deixava jogar videogame uma hora por dia). Levei aquela bronca...

Sobre o game, minha atenção ficava nos cenários. Bloquinhos, inimigos, canos, as diversas fases... Tudo isso, juntamente às músicas, está na minha memória. O jogo parecia simples: andar para a direita, desviar dos obstáculos e chegar à bandeira no fim da fase. Às vezes eu corria muito e, sem querer, bloquinhos ficavam para trás (e era impossível percorrer a fase para a esquerda). Sentia um leve arrependimento. Além disso, eu achava que o Mario batia a cabeça nos bloquinhos. Demorei a entender que ele dava um soco.

Logo no primeiro mundo, uma das lembranças que tenho é: "Será que dá para quebrar os tijolinhos azuis dessa fase?". Na verdade eu me referia àqueles tijolinhos que ficavam na parte superior da tela, em fases subterrâneas. Consegui não só quebrá-los, mas também subir neles e percorrer a fase por cima, sem obstáculos pelo caminho. Depois, aproveitei e usei uma plataforma ascendente para continuar sobre os tijolinhos azuis. E adivinhe a surpresa: três canos, cada um levando a um mundo diferente. Uma descoberta que aconteceu apenas pela curiosidade de uma criança ao explorar um detalhe do jogo (e que detalhe!).

Algumas fases têm sequências de inimigos e de plataformas estreitas que exigiam total habilidade no controle, caso contrário era morte certa! Inesperadamente, enquanto jogava o game novamente e escrevia a matéria que você está lendo, descobri que é possível passar correndo pelas plataformas estreitas do chão, no oitavo mundo, sem ter que ficar saltando nelas. Pular sobre cada uma sem cair (e morrer) era um teste de paciência! Tudo isso tinha um propósito: salvar a princesa e estabelecer a paz no Reino dos Cogumelos.



Por fim, mencionei algumas passagens do game para demonstrar a riqueza de detalhes que contribui para a qualidade do título. Certamente, o trabalho é valorizado pela dedicação dos profissionais em vários aspectos do jogo (gráfico, trilha sonora, jogabilidade, diversão,...). Poder jogar *Super Mario Bros.* no Super Nintendo foi uma surpresa! E agora, na coletânea do Wii, também! É um jogo que, sem dúvida, marcou o passado dos jogadores e sempre será lembrado!



SUPER MARIO BROS.

(09 DE SETEMBRO DE 1988)

"Ei! Onde estão os Goombas e os Koopa Troopas?"

> Ricardo Syozi

Este foi o primeiro pensamento a vir a minha cabeça quando joguei pela primeira vez a versão americana de *Super Mario Bros 2*.

Fazia pouco tempo que eu havia ganho o meu SNES, eu só possuía *Donkey Kong Country* e *Super Mario World*, e nunca conseguia alugar bons games. Foi então que a Playtronic (representante da Big N no Brasil na época) me presenteou com o game *Super Mario All-Stars*. Eu já havia jogado *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3* no querido Nintendinho, mas nunca havia sequer testado o *SMB2*. Quando finalmente o joguei, a minha sobrancelha se ergueu em um puro sentimento de estranheza, fiquei tentando matar os inimigos com os famosos pulos certeiros: nada feito, uma nova e completamente diferente mecânica havia sido introduzida, e demorei muito para aceitá-la e entendê-la. Encostei o game por anos, mas algo sempre ficou martelando a minha cabeça: o fato dele ter sido o único da franquia que eu não havia finalizado. E como qualquer nintendista, eu não podia apenas ignorar isso.

Por sorte, a Big N sabe que os quatro primeiros games do encanador são eternos, e decidiu lançar essa nova coletânea. Eu a comprei assim que pude, com a ideia de terminar essa aventura peculiar de Mario e cia. Ele foi o primeiro game desse disco que liguei em meu Wii, e logo notei que ele não é apenas diferente ou estranho, ele é bom. *Super Mario Bros. 2* possui características impecáveis como os quatro personagens realmente diferentes (Luigi pula mais alto do que os outros, Toad é mais forte, Peach consegue ficar mais tempo no ar, e Mario é um balanço de todos), além disso, os detalhes que a parte gráfica traz são de cair o queixo, é só lembrar dos confrontos com a Birdo quando você levanta um dos ovos para notar a cara de esforço que os personagens fazem. É importante salientar que o game continua desafiador até hoje, com vários segredos espalhados e necessidade de pulos certeiros. Para uma nova geração, o game pode até parecer simples e tedioso, já que estão mais acostumado a games com superproduções, mas para qualquer fã do Bigodudo, ele acaba se mostrando uma peça de coleção e orgulho.

Junte tudo isso a belíssima trilha sonora, a dificuldade crescente, as belas cores, e o final que nos ajuda a entender toda a sua peculiaridade que você terá um ótimo game em mãos. A versão de *Super Mario 2* de *Super Mario All-Stars* me rendeu ótimas horas de gameplay que culminou no último game da série que me faltava terminar.

Agora sim me sinto completo.





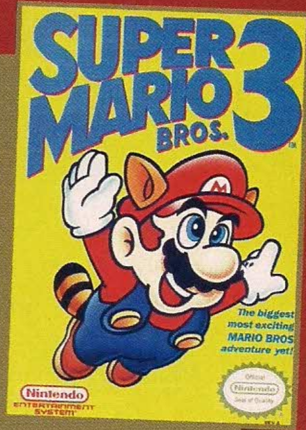


SUPER MARIO BROS. 3

(9 DE FEVEREIRO DE 1990)

Referência mais uma vez para a indústria de jogos

> Lucas Patricio



Não sou muito velho, mas *Super Mario Bros. 3* esteve muito presente na minha infância. Ele não foi o primeiro game que joguei, já que o Atari 2600 no meu tio tinha chegado antes do Nintendinho que ganhei da minha escola como presente de Natal quando estava na pré-escola. Curioso que mesmo já amando videogames naquela época, me senti tentado a trocar o presente por um autorama, brinquedo que muitas outras crianças ganharam na ocasião. Talvez pela caixa mais colorida, ou porque eu não sabia os momentos que iria passar ao lado do novo presente. Junto com aquele videogame totalmente charmoso e com controle moderno, apenas um cartucho o acompanhava: *Super Mario Bros. 3*. Foi meu primeiro videogame e esse o jogo que pude jogar sozinho e quanto tempo eu quisesse.

SMB. 3 é considerado por muitos o melhor jogo de todos os tempos. Não quero ousar em discordar, mas prefiro denotar a sua principal qualidade que talvez tenha dado essa fama: aprendizado. A aventura do bigodudo da Nintendo ensinava o jogador a jogar videogame a todo instante. E se até hoje vemos games onde é preciso passar por diversos tutoriais para aprender a os comandos ou manhas, *Super Mario Bros. 3* mostrou há mais de 20 anos que a curva de aprendizado poderia estar inclusa durante a experiência. Maluquice? Até hoje gosto de usá-lo como exemplo quando o assunto é jogabilidade ideal. Aquela linha de moedas verticais que indicava um item escondido ou sequência de inimigos em um barranco prontos para serem atingidos por um casco de tartaruga que você pegou segundos antes, são ensinamentos tão naturais que chegam a arrepiar quando lembrados atualmente. Seja pelo inovador sistema de mapa do mundo, power ups especiais, recompensas no final de cada fase ou pela clássica frase "The princess is in another castle" [a princesa está em outro castelo], *Mario Bros. 3* é um dos mais geniais games de todos os tempos. Seu relançamento em *All-Stars* o torna ainda mais perfeito com cenários desenhados e mais cores. Hoje, tenho certeza que fiz a melhor decisão da minha vida em não trocar o meu NES por um autorama; afinal de contas, ele nunca ganharia um rabo de Tanuki e sairia voando por aí...

SUPER MARIO BROS.: LOST LEVELS

(13 DE AGOSTO DE 1993*)

O mais cruel dos títulos

> Carlos Oliveira



Lembro até hoje: foi em outubro de 1994 que um amigo comprou o *Super Mario All-Stars* para SNES, cartucho original, no centro de São Paulo.

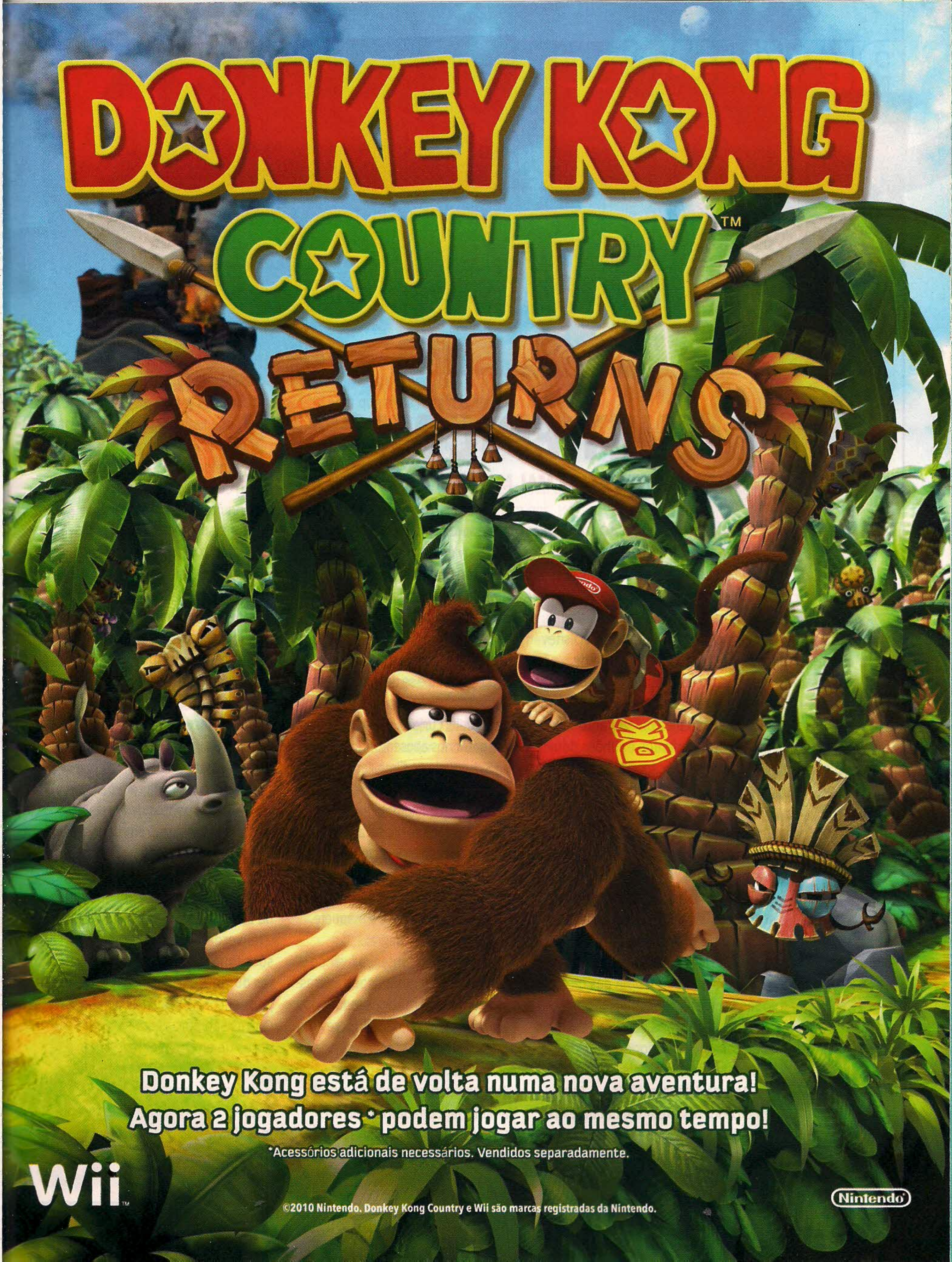
A maioria dos jogos da coletânea não nos marcou muito simplesmente porque já os conhecíamos do NES, então faltava uma sensação de novidade. O *Super Mario Bros.: Lost Levels*, contudo, preencheu não só essa lacuna como ocupou diversas tardes da nossa infância. Eu vivia pedindo o jogo emprestado e competíamos para ver quem avançava mais rapidamente. *Lost Levels* foi lançado em 1986 no Japão, sendo também conhecido como *Super Mario Bros. 2* na terra do sol nascente. Não está errado: ele é mesmo o número 2 por lá, enquanto deste lado do mundo o segundo Mario é considerado aquele lançado em 1988, em que podemos jogar com a Peach e o Toad, entre outros. Essa confusão é explicada por uma razão simples: *Lost Levels* é difícil, muito difícil, sendo voltado àqueles que dominaram o *Super Mario* original. Como os dois games são muito similares musical e visualmente, *Lost Levels* é considerado uma versão hardcore do primeiro. A dificuldade me chamou a atenção de imediato. O design de fases é mais cruel, os inimigos estão em lugares incômodos, os pulos têm que ser mais precisos e há o cogumelo envenenado: o maldito cogumelo envenenado roxo, que sempre me confundia e matava meu Luigi baixinho. Ah sim, o magrelão é controlável – sempre joguei com ele, porque ele pula mais alto.

Ao lembrar de *Lost Levels*, aquela frustração gostosa perpassa meu corpo. Meu Luigi morreu até o cartucho fritar, mas isso torna esse *Super Mario Bros.* o meu clássico preferido da saga. Eu nem ligava para o fato de a princesa estar sempre em outro castelo: eu queria é descobrir novas fases com desafios maiores, e isso sempre aparecia. Quando a frustração era grande demais, contudo, eu corria embaraçado para as Warp Zones, aquele método de pular mundos.

Ter o *Super Mario All-Stars* no Wii não é uma pedida: é necessário, principalmente para quem quer conhecer mais da história do encanador bigodudo. É interessante ver como jogos tão antigos ainda são tão divertidos. E, também, depois de conhecer as raízes dos 'Marios clássicos', curtir um recente *Super Mario Galaxy* é uma experiência reveladora. Isso é ainda mais forte no caso de *Lost Levels*, pois é o menos conhecido aqui no Ocidente. Quem está pronto para um jogo que une a nostalgia do Mario com um grau alto de dificuldade não deve pensar duas vezes.

* A data se refere ao lançamento de Super Mario All-Stars




DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
Donkey Kong está de volta numa nova aventura!
Agora 2 jogadores* podem jogar ao mesmo tempo!
*Acessórios adicionais necessários. Vendidos separadamente.
Wii
©2010 Nintendo. Donkey Kong Country e Wii são marcas registradas da Nintendo.
Nintendo®



DISNEY EPIC MICKEY

ESCOLHAS ENTRE BEM E MAL MARCAM DESTINO DO JOGADOR

DESDE A DIVULGAÇÃO DAS PRIMEIRAS E BELAS IMAGENS, havia uma grande expectativa sobre o novo jogo de Mickey. O título tinha metas exigentes a atingir. A principal delas era levar a Disney Interactive Studios, divisão de games do conglomerado, a patamares mais elevados no mercado de diversão eletrônica. Tanto que altos investimentos (milhões dólares) foram colocados à disposição. Na direção do projeto estaria um profissional talentoso, o Warren Spector, e um valioso espólio poderia ser explorado, o intocável passado do The Walt Disney Studios.

Houve certo cuidado para que *Disney Epic Mickey* se parecesse com uma superprodução do cinema. E talvez tenha sido uma boa ideia. O game tem uma das melhores premissas do gênero.

Trata da história de Wasteland e de como Mickey, por engano, destruiu tal mundo paralelo.

Apesar do nome irônico, a Terra do Desperdício é uma maquete no qual moram os personagens de desenhos animados antigos dos anos dourados da Disney. Inspirado na Disneylândia e na Disney World, ambos nos Estados Unidos, o local é um tipo de ilha em que cada região se assemelha a uma atração de um dos parques.

Em um dia incomum, Mickey acorda durante a noite e se depara com portal que se abriu bem no espelho do quarto dele. Curioso, ele o atravessa e vai parar nos aposentos do feiticeiro Yen Sid, aquele do filme *Fantasia*. Lá, o roedor se depara com a Wasteland, que ainda está incompleta. Intrometido, ele se presta a terminar o serviço, pintando a parte restante. E aí, acaba derrubando tinta e solvente sobre o trabalho. A mistura dos produtos, além de estragar a maquete, dá vida ao Mancha Negra.

O camundongo consegue fugir do incidente, mas tempos depois é arrastado para a dimensão dos esquecidos pelo inimigo que criou. Lá, Mickey se depara com uma terra desolada, comandada pelos vilões da Disney.

E lá que ocorre a maior surpresa da história e um dos momentos marcantes do game. Mickey descobre que aquela dimensão paralela foi planejada para o irmão mais velho dele, o Oswald, que nunca conheceu. O camundongo é um plano B de Walt Disney. Quem deveria ter feito sucesso era o tal coelho. E o mais curioso é que isso não é ficção. É verídico.

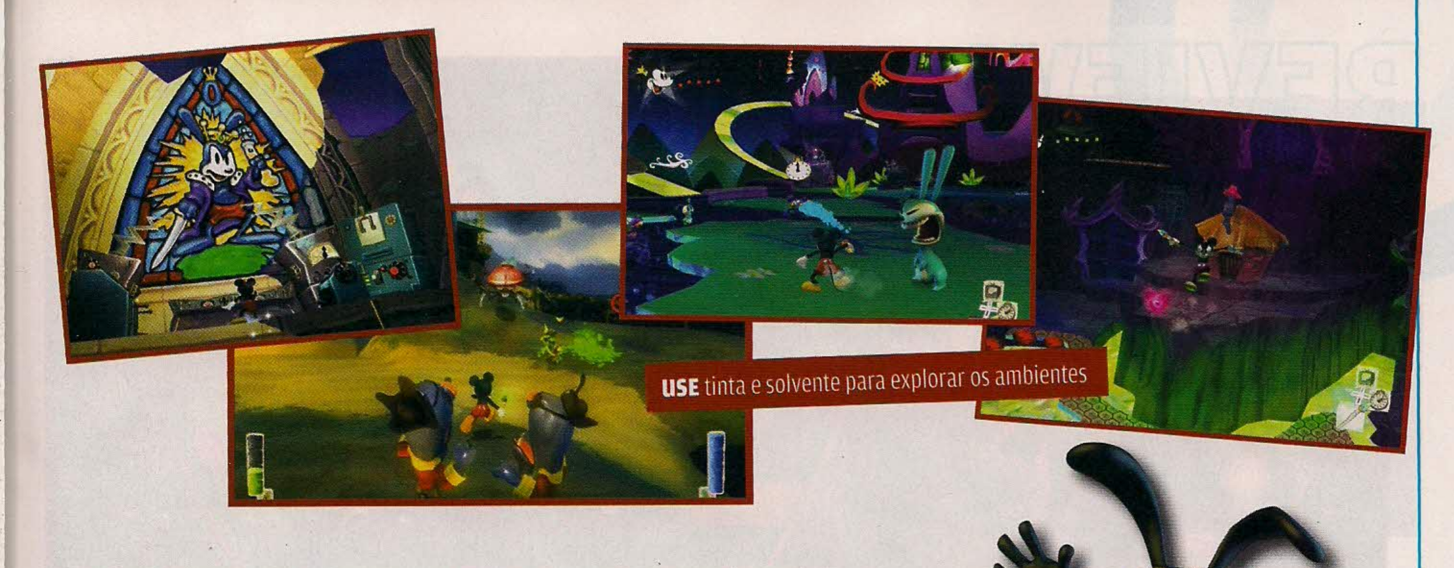
Como bom mocinho, Mickey se arrepende de tudo que fez e se dispõe a trazer a alegria de volta ao local e a fazer as pazes com o irmão. E até que tudo esteja resolvido, o personagem passará por todos os pontos de Wasteland. Voltará várias vezes em um deles. Apesar de haver uma noção de progressão, o game não é divido por fases, mas de vez em quando há um chefão.

Na verdade, Mickey recebe missões (quests) simples ou relevantes durante o jogo. Algumas são para encontrar objetos perdidos. Outras são para reconstruir geradores de energia, partes quebradas de atrações, que possibilitem a chegada a lugares mais difíceis, e salvar Gremlins presos em redomas de vidros. O resgate é importante, pois estes seres são respon-



Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive
Desenvolvimento: Junction Point
Gênero: Aventura, Plataforma
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 8
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.5
Replay: 8.5
Nota Final:
8.5


USE tinta e solvente para explorar os ambientes

sáveis pela manutenção de Wasteland.

Outro ponto de *Disney Epic Mickey* é o caráter exploratório, ditado pelo poder mágico de um pincel. O instrumento pode ser usado para desmanchar paredes, que possam esconder tesouros, ou para reconstruir pontes. Para um, o camundongo usa solvente verde (botão Z do Nunchuk). Para o outro, tinta azul (botão B do Wii Remote).

Apesar de haver um reservatório na tela tanto para tinta quanto para solvente, não há exatamente um limite para usá-los. Há vários baldes com os líquidos escondidos dentro de barris e caixas pelos cenários. Para quebrá-los é preciso dar um giro, no estilo do rodopio de Mario em *Super Mario Galaxy*. E mesmo assim, os tais tanques se encarregam de se encherem sozinhos, mas só o suficiente para uma emergência.

Por isso, não tenha medo de revitalizar ou destruir completamente a Wasteland. À medida que você faz isso, alimenta uma barra de energia. A cada fração completa, você ganha um amigo em forma de pingo, que é bem útil. Nas horas em que bate uma dúvida, é só parar e segurar o Wii Remote. A gotinha, verde ou azul, deixa de te rodear e indica o caminho a percorrer.

Além disso, os dois produtos são usados para atacar ou recuperar inimigos. Há dois tipos, principalmente. Os splatters, feitos do mesmo material viscoso do Mancha Negra, e os Beetleworx, robôs feitos de sucata. Os primeiros são fáceis de dominar. Basta usar a tinta azul para que eles fiquem atordoados e percam o desinteresse por Mickey ou então o solvente para dissolvê-los. O outro tipo é diferente, pois eles não têm qualquer tipo de sentimento. O thinner vai ajudar, mas será preciso força bruta para destruí-los.

Em relação às expectativas geradas em relação ao game, confesso que fiquei um pouco decepcionado.

Entrando na onda da Disney, pensei que *Epic Mickey* seria realmente extraordinário. Outra desilusão eram os aguardados minigames de plataforma 2D, que homenageariam aos primeiros curtas de Mickey. Felizmente, eles estão presentes no jogo, mas servem apenas como passagem de uma região para outra. Ou seja, não há muito que fazer. Apenas recolher E-tickets (a moeda de troca do jogo) e procurar por rolos de filmes, que liberam conteúdos no menu de extras.

Apesar de os ótimos gráficos serem muito bons e a jogabilidade fluir sem problemas, a mecânica do título de cumprir missões não é tão empolgante até que você se acostume com isso. Fica mais interessante quando você começa a se envolver com os personagens. Não tem como ficar triste ao ver, por exemplo, o encontro de Mickey com o Horácio. Feliz, o cavalo mostra a foto em preto e branco da época em que trabalharam juntos, na década de 1930. Sem entender o que está acontecendo, o camundongo diz que nunca ouvir falar do velho amigo. Aliás, ele não vai reconhecer nenhum personagem do passado durante o jogo. Por trás disso, uma bonita mensagem: é como se a Disney se desculpasse pela negligência para com seus "primeiros artistas".

Mas a moral da história mais importante de *Epic Mickey* trata da luta entre bem e o mal. O que determina se Mickey e Oswald vão se tornar amigos no final e se Wasteland será recuperada são as suas escolhas, inclusive as de menor importância. O que parece óbvio, poderá ser o errado. Um exemplo disso são alguns dos maiores vilões, que podem esconder um lado bonzinho. Para descobrir, só usando tinta. E muita tinta.

– Igor Andrade

REVIEW

Wii



MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

GAME DE DANÇA EMPOLGA, MAS PECA PELA SIMPLICIDADE E FALTA DE EXTRAS

MICHAEL JACKSON É O MAIOR ARTISTA DA MÚSICA POP INTERNACIONAL. Vendeu mais de 750 milhões de discos, isso sem contar o período em que fez parte da banda Jackson Five. É dono de vários hits e videoclipes elogiados pela crítica, criou passos de dança que foram copiados em diversas pistas de dança, virou referência para os artistas que surgiram depois, como Justin Timberlake e Usher.

A morte de MJ, em junho de 2006, foi destaque em todos e quaisquer meio de comunicação do planeta. O velório dele foi transmitido em cadeia mundial de televisão, algo que poucas vezes aconteceu na história.

Depois dessa introdução, dá para entender por que o artista ganharia um jogo póstumo, seja pela homenagem, seja pelo retorno financeiro que proporcionaria. E dá para saber como os fãs esperavam isso, quando pessoas que não costumam jogar videogame se interessam no assunto ao saber da notícia.

Em vez de um simulador de música, como *The Beatles: Rock Band*, a Ubisoft criou *Michael Jackson: The Experience*. O título é inteiramente dedicado à dança e foi inspirado em boa parte na série *Just Dance*, um grande sucesso da produtora.

O jogo é bem simples, é semelhante a um karaokê. Você tem 26 músicas para escolher, selecionadas dos trinta anos de carreira solo dele, que vão desde *Rock With You*, *Thriller* a *Black Or White*. No menu, cada uma delas é apresentada por meio da capa do LP ou CD que faz parte ou do single (incomum no Brasil, em outros países é possível comprar um disco apenas com um sucesso de um artista).

Cada canção tem um nível de dificuldade: fácil, médio e difícil. Em alguns casos há mais de um. O que determina a complexidade é quantidade de movimentos que você é obrigado a fazer. Quanto mais simples é a coreografia, são menos passos de que deve seguir, mas provavelmente, deverá repeti-los por diversas vezes.

Você pode dançar com até três amigos. Um será o Michael (jogador número 1). Ou outros serão os bailarinos. Dependendo da música, todos



Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris e Montreal
Gênero: Dança
Jogadores: 1-4

Gráfico: 7.0
Som: 9.5
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final: 7.5





COREOGRAFIAS do jogo são divididas em três níveis

dançam da mesma forma que o artista. Já em *Remember the Time*, por exemplo, o jogador 2 segue passos diferentes, que complementam a apresentação de MJ.

Independente da canção que escolher, a diversão será sempre a mesma. Assim que a partida começa, surge na tela o cantor e seus bailarinos. Ao fundo, um cenário baseado no videoclipe original da música, que é praticamente estático, não varia muito. Michael, é um dublê. A Ubisoft usou e abusou das cores para esconder o rosto do anônimo. Pelo menos, o trabalho do substituto (ou dos substitutos) é convincente. Houve um certo cuidado visual para que o Michael de *Beat It* não fosse o mesmo de *Smooth Criminal*. E quem quiser cantar enquanto se sacode, é só acompanhar a letra da música que surge em forma de legenda na tela.

Começa então o show. O segredo é seguir todos os movimentos feitos pela mão esquerda do cantor, que está vestindo uma luva prateada. Se ele levanta a mão, você deve fazer no mesmo instante. E se ele fica com braço no alto por três segundos, você deve fazer pelo mesmo tempo. Como a imagem é espelhada, você deve copiá-lo segurando o Wii Remote na mão direita. Não é preciso apertar nenhum tipo de botão. Apenas mantenha o controle na posição vertical.

E é bom ter fôlego, pois você deve dançar a música inteira. E é bom ficar esperto. Quando há mudança importante na coreografia, até surge no canto superior esquerdo da televisão um bonequinho indicando o que se deve fazer a seguir. No entanto, para quem não tem prática, é fácil cometer erros ao mudar de passo. Como a ação é rápida, é comum trocar o sentido da direita pelo o da esquerda. Pior ainda é se tiver que dar algum tipo de rodopio. Se você jogar com os amigos, vai dar muita risada da falta de coordenação deles.

E se *MJTE* é como um karaokê, não poderia deixar de ter um sistema de pontuação. Cada movimento feito no tempo exato ganha um Excelente. E há também Bom e Ok. Para o primeiro, você ganha três estrelas. Para os outros são duas e uma estrela, respectivamente. No final da canção, as estrelas são somadas e dali sai uma média. O máximo que se consegue atingir são cinco estrelas. A pontuação é dividida por jogador e é também representada por números. É uma forma de manter um ranking mais justo. As estrelas são a moeda de troca do game. Com elas, você desbloqueia vídeos do menu de extras. Todos eles são tutoriais com professores dançarinos. Eles ensinam com detalhes e paciência como fazer a coreografia de todas as músicas do game.



Para quem não gosta de dança ou não tem interesse, esse "extra" acaba valendo de nada. Até por que o título tem um modo para tal, uma escola de dança virtual, que tem a mesma função de ensinar o gamer a dançar corretamente.

Por mais que seja empolgante por causa da boa lista de músicas, e é mesmo pelo menos para quem é fã do Rei do Pop, *MJTH* é um game simples. No modo propriamente de dança, não há nenhum tipo de desafio. Depois de bailar todas as 26 canções, não há mais nada para se fazer. A não ser que você queria se esmerar em conseguir cinco estrelas em cada uma delas.

Não seria interessante que pudéssemos desbloquear videoclipes de Michael, por exemplo? Ou então fotos ou vídeos exclusivos do cantor?

Se ele marcou a história da indústria cultural com suas inovações, é curioso ver um título que leve o seu nome ser tão simples. MJ era uma grande entusiasta dos games. Tinha uma coleção invejável de fliperamas. Fez algumas participações surpresa em alguns jogos e estrelou em 1990 o *Moonwalker*, baseado em um filme de mesmo nome, com versões para Mega Driver e Master System. Foi nesse período que ele se envolveu com a Sega, parceria que criou diversos rumores sobre trilhas sonoras que ele teria produzido sob sigilo para a companhia.

Felizmente, o Rei do Pop tem diversos hits para diversas sequencias de *MJTH*. É esperar que a Ubisoft consiga melhorar a experiência de dançar com Rei do Pop nos próximos e prováveis títulos.

– Igor Andrade



ELEMENTOS de quebra-cabeça realçam a jogabilidade

LOST IN SHADOW

JOGO DE PLATAFORMA É BOA SURPRESA DA HUDSON

LOST IN SHADOW É DAQUELES TÍTULOS QUE SABEM reaproveitar grande ideias do passado. É um game de plataforma, como cansamos de jogar no Super Nintendo e no Mega Drive, em que o herói deve chegar ileso de um canto a outro. *Super Mario Bros.* e *Sonic the Hedgehog* são grandes exemplos.

No entanto, a Hudson soube modificar elementos clássicos do gênero, inserindo outros de RPG e jogos de lógica, de quebra-cabeças. O resultado é bom e segura o jogador na frente da televisão. É viciante.

O game conta a história de um garoto misterioso que, quando surge pela primeira vez, está acorrentado no alto de uma torre. Sempre com o rosto cabisbaixo, não reage ao ver um homem, aparentando ser um capataz, vindo em sua direção.

Usando uma grande espada, ele corta a sombra do menino e a joga do alto do prédio. Horas ou dias depois, o vulto é acordado por outro, que tem a forma de fada. Há certa semelhança com a Sininho, de *Peter Pan*.

Ao se levantar, a sombra vê a imensa torre e suas construções aparentes, descobre que terá muito a fazer para resgatar o garoto e sai confiante em um busca de seu dono.

A graça do game está aí: em como levar a sombra até o topo do edifício. Em vez de escalar ou subir os andares do prédio, a única forma é aproveitar a penumbra sobre ele. Assim, quando você pula de parte a outra, você deve pular nas sombras das estruturas rebatidas no prédio, que podem ser de concreto ou armações metálicas.

No caminho, você encontra pontos semelhantes a checkpoints que lhe dão dicas para ultrapassar obstáculos ou informações sobre a sua vida. Sempre que você recupera parte de sua memória, o peso da sua sombra aumenta alguns gramas.

Cada fase de *Lost In Shadow* se refere a um ponto da torre tortuosa. Mas para terminá-las é preciso encontrar três pedras vermelhas, obviamente, bem escondidas. São necessárias para destruir uma parede que separa um estágio do outro.

A porção do game de quebra-cabeça se dá nos casos em que não há penumbra suficiente para que o personagem possa prosseguir. Aí, é necessário usar a tal fada sombra. Com o Wii Remote apontado para a tela, você deve procurar partes móveis da torre que possam mudar de sentido (da esquerda para a direita, de cima para baixo).

Depois, é preciso encontrar a melhor disposição de tais peças de forma que sombra gerada por elas fique no tamanho necessário para o protagonista. Há também as alavancas que içam ou recolhem as tais estruturas.

Se na parte externa o protagonista conta com a ajuda do sol, no interior da construção é preciso controlar a direção de lâmpadas. Em outras situações, em fases especiais, é preciso movimentar o cenário de forma que as sombras sejam projetadas corretamente.

E como é de praxe, o desafio aumenta aos poucos, até que surgem vultos inimigos. Os primeiros deles têm a forma de aranhas. Para detê-las, o garoto consegue um sabre, na verdade, a sombra dele, que foi roubada da arma.

Lost In Shadow agrada também em outros aspectos. O visual é bucólico. A trilha sonora é repleta de músicas incidentais, com intuito de criar uma aura relaxante.

O que marca mesmo é agonia que o título causa, fazendo com que o jogador se esforce para levar a sombra do menino até o seu dono. E para descobrir o que o garoto fez de tão grave para ser preso no alto daquela torre.

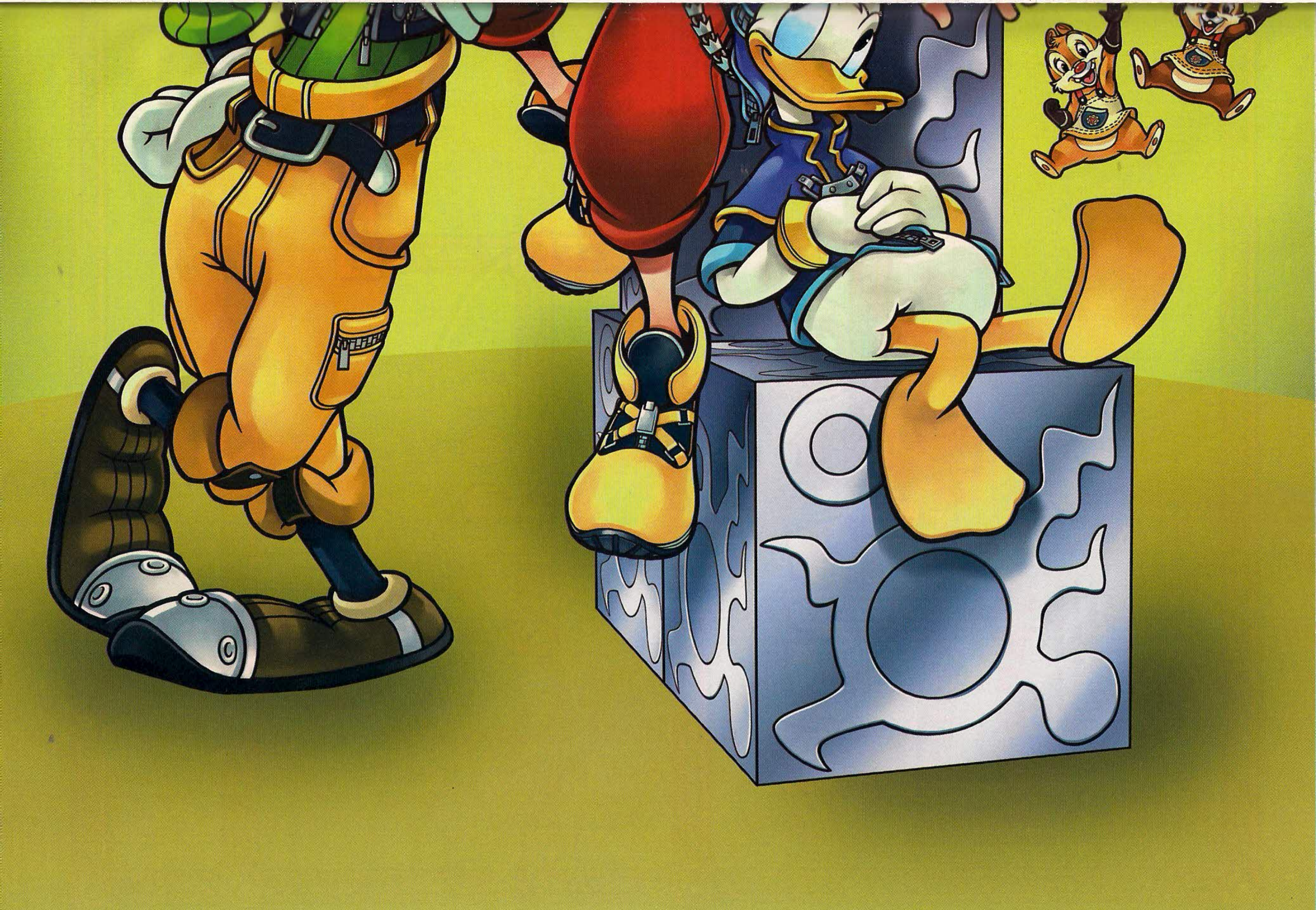
– Igor Andrade

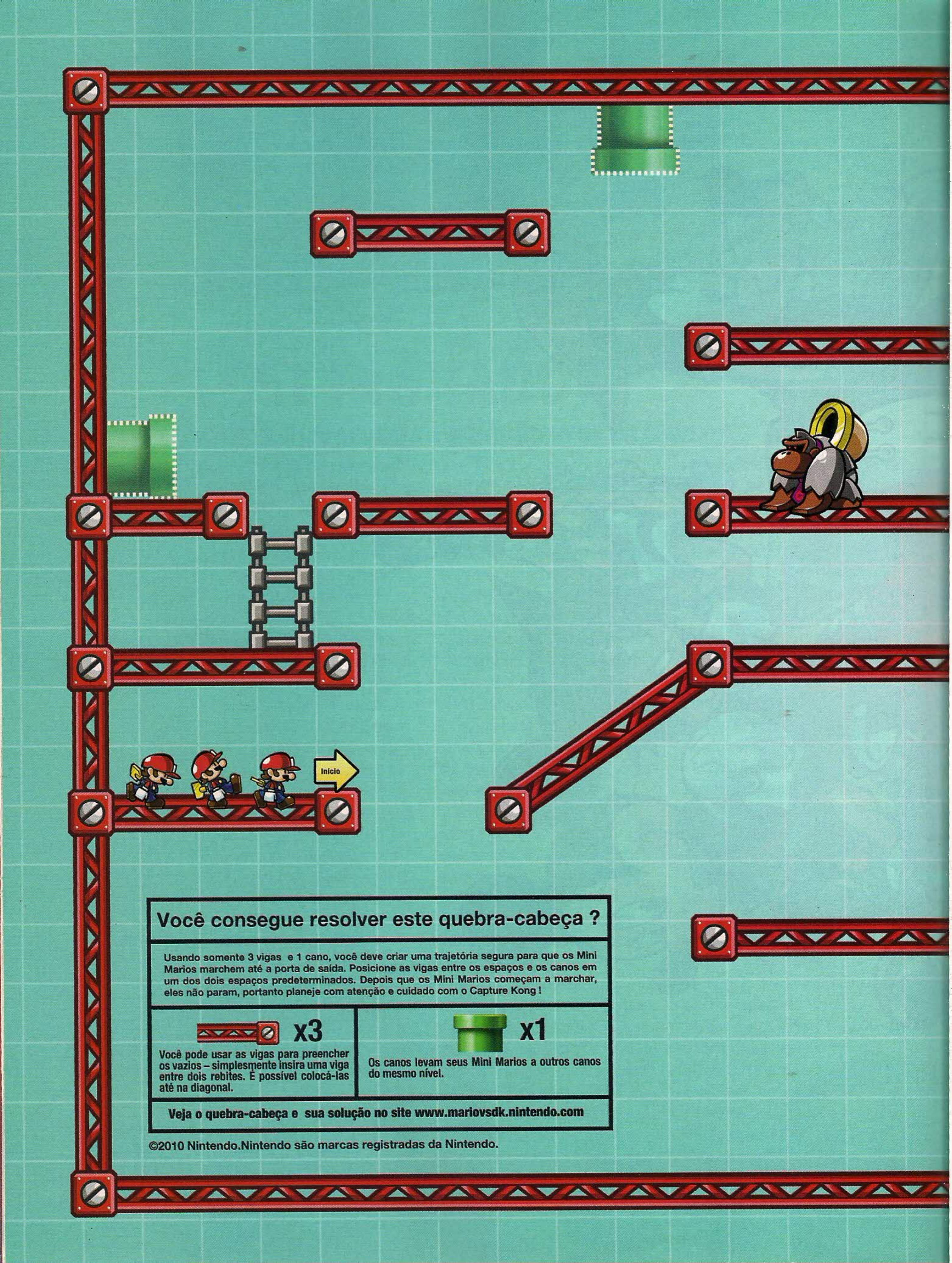


Plataforma: Wii
Produção: Hudson
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Plataforma, Quebra-Cabeça
Jogadores: 1

Gráfico: 8
Som: 8
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.0


Nintendo
World




Início
Você consegue resolver este quebra-cabeça ?
Usando somente 3 vigas e 1 cano, você deve criar uma trajetória segura para que os Mini Marios marchem até a porta de saída. Posicione as vigas entre os espaços e os canos em um dos dois espaços predeterminados. Depois que os Mini Marios começam a marchar, eles não param, portanto planeje com atenção e cuidado com o Capture Kong !
x3
Você pode usar as vigas para preencher os vazios – simplesmente insira uma viga entre dois rebites. É possível colocá-las até na diagonal.
x1
Os canos levam seus Mini Marios a outros canos do mesmo nível.
Veja o quebra-cabeça e sua solução no site www.mariovsdk.nintendo.com
©2010 Nintendo.Nintendo são marcas registradas da Nintendo.


Nintendo
World

Uma nova geração de guerreiros elementais lutam para sobreviver !



NINTENDO DS™



2011 É O ANO DE ESTUDAR NA SAGA!

CONHEÇA OS CURSOS QUE ESTÃO COM VAGAS ABERTAS ESPERANDO POR VOCÊ

Final de ano é época de decidir quais serão os objetivos para o ano seguinte. Você já parou para pensar sobre isso? E não há nada melhor que incluir estudos nessa lista. Sempre existem diversas coisas que podemos aprender e que nos fazem amadurecer profissionalmente e pessoalmente.

E que tal estudar artes e computação gráfica em uma escola que tem esse compromisso com os alunos? Essa é uma das áreas que mais cresceu nos últimos anos, tem mercado aquecido e está carente de bons profissionais. Os cursos da SAGA oferecem tudo que um aluno precisa: infraestrutura de ponta, professores extremamente competentes, ambientes de estudo confortáveis e ensino de primeira.

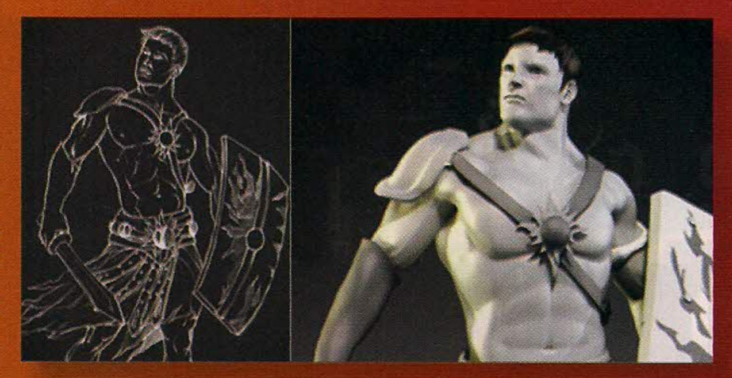
Tem dúvida sobre a qualidade da SAGA?

Faça o teste: pergunte a quem estuda lá. Mande uma mensagem para o Twitter oficial (@Escola_SAGA) e veja as opiniões dos próprios alunos. Quer conhecer os diferenciais? Entre no site (www.SAGA.art.br) e no Blog (www.SAGA.art.br/blog) e veja os trabalhos realizados em aula e os resultados alcançados. Você vai se surpreender.

Conheça um pouco mais sobre cada curso, lembrando que a SAGA possui unidades em Recife, Salvador, Distrito Federal e São Paulo – e novas estão vindo por aí! Não esqueça de consultar quais cursos estão disponíveis em cada unidade visitando o site ou fazendo uma visita. Será um prazer recebê-lo e, quem sabe, tê-lo como um novo aluno em 2011. Pense no seu futuro, construa a sua própria SAGA.

SINAPSE

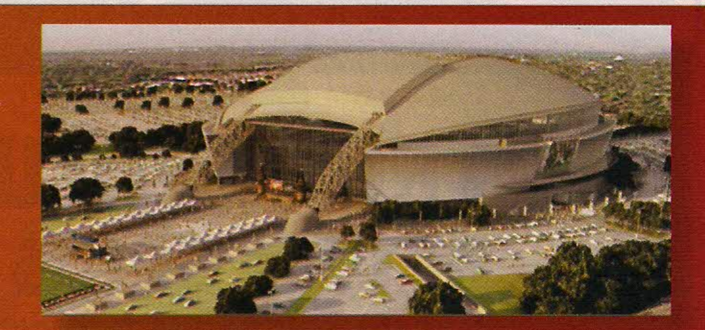
O Sinapse é um curso completo de arte digital, orienta o aluno desde a modelagem com estudos anatômicos, passando pelo mapeamento e texturização de personagens até a criação e configuração de um esqueleto animável para controlar esses personagens. É voltado para designers, publicitários, desenhistas, artistas e pessoas interessadas em se profissionalizar na área de arte digital com objetivo de desenvolver personagens e animações. Depois de 600 horas de curso, o aluno receberá 12 Certificações Autodesk®, de validade internacional. O Sinapse utiliza os seguintes softwares: 3ds Max®, Combustion®, Mental Ray®, Photoshop® e Premiere®



MARQUISE

O curso Marquise, voltado para atender ao mercado de maquete eletrônica, tem o objetivo de complementar o conhecimento de profissionais que trabalham nos ramos da engenharia, arquitetura, decoração e até mesmo cinema. A metodologia de ensino aborda primeiramente os conceitos sobre formas e volumes, depois edição de plantas em 2D e, finalmente, construção de cenários em três dimensões.

Ao término do curso o aluno receberá 8 Certificações Autodesk®, de validade internacional.



START

Com carga horária de 408 horas, o Start é voltado para ilustradores, desenhistas, designers gráficos, publicitários e apaixonados por arte, game e animação que desejam desenvolver a sua criatividade nos setores mais importantes da Computação Gráfica: impressão, web, vídeo e 3D. Durante o curso, o aluno trabalha com sete softwares de imagem da linha Adobe® (Photoshop®, Illustrator®, Flash®, Dreamweaver®, Premiere®, After Effects® e Maya®) e é estimulado a pensar sobre seu projeto em sala de aula como um produto de arte e entretenimento, finalizando o treinamento com a produção de um curta-metragem.



PLAYGAME

O PlayGame é o mais completo curso de desenvolvimento de jogos em 3D. Orienta o aluno desde o concept art, em papel, passando pela escultura em massa, modelagem 3D de cenários e personagens, até finalmente montar o jogo usando a engine UDK. Ao fim do curso, o aluno recebe 10 Certificações Autodesk®, reconhecidas internacionalmente. O curso é destinado a estudantes de arte, publicidade e propaganda, marketing, design digital, pesquisadores de jogos digitais e todos aqueles interessados pelo universo dos games. Com carga horária de 500 horas, o curso utiliza os softwares Maya®, MudBox®, Motion Builder®, Mental Ray®.





Wii



A AÇÃO fica fragilizada com minigames fracos

TRON EVOLUTION: BATTLE GRIDS

GAME SE ESCONDE ATRÁS DE SUCESSO DE BLOCKBUSTER DO CINEMA

DEPOIS DE ASSISTIR AO LONGA-METRAGEM OU PELO MENOS AO trailer de *Tron: o Legado*, produção da Disney, é de esperar que o game baseado na ficção científica siga a mesma linha inovadora. Pelo menos a versão de Wii não o fez.

É a única que se chama *Tron Evolution: Battle Grids* e não somente *Tron: Evolution.* E não trata da trama do blockbuster. É, na verdade, um game esportivo, do estilo Party. Em vez boliche, ciclismo ou boxe, as modalidades são outras, como lançamento de disco, combate de motos e ataque de tanques.

O filme tem como pano de fundo uma competição humana baseada na jogabilidade de games dos anos 1980. Essa é a explicação para que os produtores tenham achado melhor que a versão do console de mesa da Nintendo tratasse somente do tal evento.

Não há como negar. Todos os elementos de um game do gênero estão presentes no título.

Antes de tudo, o jogador deve criar um avatar, podendo definir cada detalhe da roupa do personagem. Há acessórios, que só podem ser comprados com a recompensa que se recebe ao vencer desafios.

Herói criado, você deve escolher entre Modo História, Campeonato (Grid Game) ou se divertir com os amigos sem compromisso. Não há muita diferença entre eles, se olharmos do ponto de vista do conteúdo. Na verdade, são os mesmos esportes, é a mesma mecânica.

A diferença é que no primeiro há uma ordem para disputá-los e seus concorrentes são personagens do filme. No segundo você desafia alguém, mas há uma sequência a ser respeitada. No terceiro, pode escolher se quer brincar sem compromisso com a Hiperbola ou com os Quads (quadriciclo). É o mais interessante de todos, pois não há obrigações. Basta jogar. E, em alguns casos, o modo suporta até quatro jogadores. Mas também é curto. Só há cinco categorias disponíveis.

Os controles do game não são muito simples. Na luta entre motos, em que o facho de luz que sai de seu veículo precisa atingir o adversário, é preciso usar praticamente todos os botões do Wii Remote para sair vitorioso. Inclusive os sensores de movimento. Ao chacoalhar o controle, a moto salta.

A modalidade Hiperbola se parece com um jogo de tênis. Você atira uma esfera luminosa e torce para que a outra pessoa não a devolva.

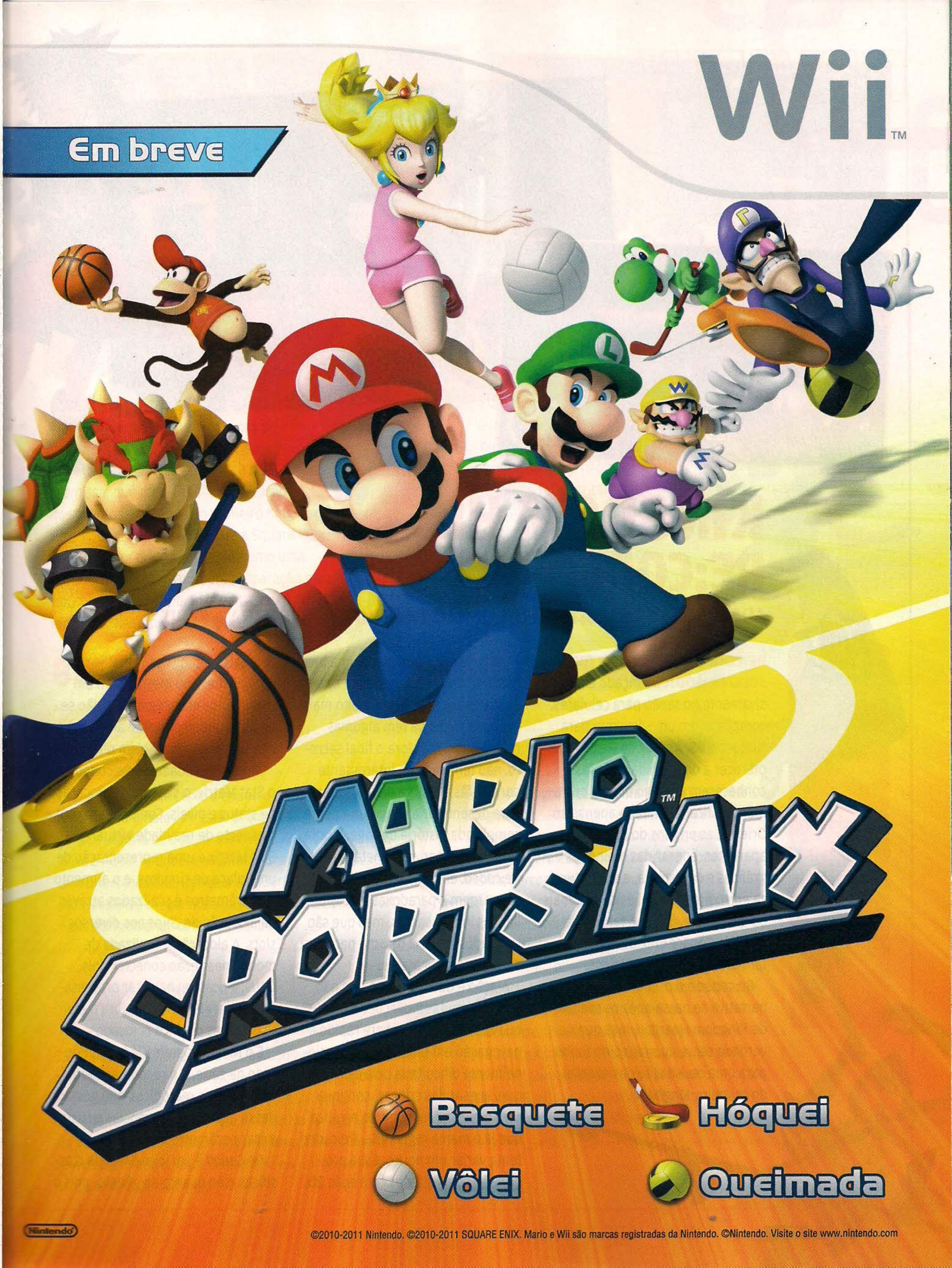
Depois de jogar alguns minutos este ou qualquer outro esporte, a brincadeira fica cansativa. É sempre a mesma coisa, não há novidades. A grande falha de Tron Evolution: Battle Grids é se esconder por trás do sucesso de um blockbuster das telonas. Se não fosse a importância do filme, o título dificilmente chamaria a atenção.

Aliás, do roteiro de *Tron* poderiam sair ótimas sugestões de plataformas, RPGs, enfim, algo que fosse mais agradável do que pode jogar apenas minigames ambientados em uma dimensão paralela e futurista.

— Igor Andrade

Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive
Desenvolvimento: n-Space
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8
Som: 7
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 5.0
Replay: 4.0
Nota Final:
6.0


Wii™
Em breve
MARIO™ SPORTS MIX
Basquete
Hóquei
Vôlei
Queimada
Nintendo®
©2010-2011 Nintendo. ©2010-2011 SQUARE ENIX. Mario e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©Nintendo. Visite o site www.nintendo.com

KINGDOM HEARTS RE:CODED

ADAPTAÇÃO DE GAME DE CELULAR NÃO TRAZ NOVIDADES PARA A SÉRIE



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 5.0
Nota Final:
7.0

RE:CODED É UM REMAKE DE UM JOGO EPISÓDICO lançado exclusivamente no Japão para celulares, compilado em um só pacote para Nintendo DS. Apesar de *Re:coded* oferecer a oportunidade de fãs conhecerem um jogo que de outra maneira ficaria limitado apenas ao Oriente, as origens do título são aparentes: apesar das melhorias gráficas e de sistema, a sua natureza episódica e casual é óbvia e, mais do que nunca, indica a tendência atual da Square Enix de reaproveitar recursos de jogos antigos.

Re:coded é o primeiro jogo cuja narrativa se passa após os eventos de *Kingdom Hearts II*, mas que na verdade serve apenas como fundo para uma revisitação dos eventos do primeiro *Kingdom Hearts*. Considerando que uma premissa similar já foi usada em *Chain of Memories* e de modo muito mais elegante. A trama tem algumas reviravoltas, mas fora o final secreto, não tem nada de interessante para os fãs à espera de fatos novos para desenrolar a exageradamente complicada história da saga. É uma pena, pois a natureza metafísica de *Re:coded*, em um ambiente virtual, dá margem a paradoxos e possibilidades interessantes, mas que são ignorados em prol de uma narrativa direta e sem surpresas.

A ação é outro aspecto que não recebeu muitas inovações e continua baseada em combate rápido e navegação em plataformas, ocasionalmente dificultada pela câmera que, apesar das críticas, continua com o mesmo movimento errático que já é marca registrada. *Re:coded* tenta variar um pouco a sua progressão com estágios com ação 2D, combates em turnos no estilo de *Final Fantasy* ou mesmo com um minijogo de estratégia, mas não se engane, o foco principal ainda é em combate e navegação em planos 3D.

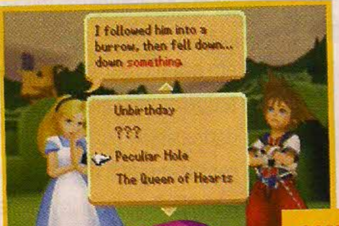
A maior novidade de *Re:coded* é o Stat Matrix, o sistema de alocação de status e níveis. Combinando com o aspecto de realidade virtual, o Stat Matrix é uma representação de uma placa de circuitos, e o aumento de parâmetros é realizados através da alocação de chips nos diversos slots. A alocação é realizada de modo linear e, ao conectar dois CPUs, é possível habilitar processamento paralelo, o que dobra o efeito de todos os chips colocados.

É o melhor sistema já implementado na série, e é recompensador para os mais metódicos que gostam desse aspecto de gerenciar e customizar parâmetros.

Re:Coded é um jogo difícil de classificar. Não quanto ao gênero, pois o









GAME apenas revisita mundos conhecidos

título oferece a mesma mistura de ação e RPG presente em todos os jogos da série, mas sim no que se refere ao seu público alvo. Inicialmente, a sua premissa, que oferece uma revisitação dos eventos e mundos do primeiro Kingdom Hearts, dá a impressão de que a Square Enix produziu *Re:Coded* para servir como uma introdução para novatos, em preparação para futuros jogos da série, mas o título é repleto de terminologias e alusões a fatos familiares apenas para fãs de longa data. *Re:coded* é um game competente, tecnicamente um dos mais bonitos do DS, e não possui nenhuma falha gritante. Mas em comparação com o excelente *Birth by Sleep*, superior praticamente em todos os aspectos, a compilação para portátil dá a infeliz impressão de ser um passo para trás.

– Edson Kimura

BREVE CRONOLOGIA DE KINGDOM HEARTS

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Conhecido também como o episódio zero, *Birth by Sleep* é ambientado 10 anos antes do primeiro *Kingdom Hearts* e conta a história de três portadores de Keyblades, Ventus, Terra e Aqua. As ações e aventuras dos três amigos explicam diversos pontos da história da série inteira e, mais notavelmente, o jogo mostra as origens do vilão Xehanort e a história do original Master Xehanort.

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS (DISPONÍVEL PARA NINTENDO DS)

358/2 Days é a história de Roxas, o Nobody de Sora, criado quando ele se tornou um Heartless no primeiro Kingdom Hearts, e cobre o período em que ele passou como membro da misteriosa Organization XIII. A narrativa do jogo segue em paralelo aos eventos de *Chain of Memories* e culmina com o confronto de Roxas contra Riku e a relocação dele para a simulação de Twilight Town.

KINGDOM HEARTS

O primeiro jogo da série conta a história de três amigos, Sora, Riku e Kairi e o seu envolvimento com seres sem coração, conhecidos como Heartless. Sora e seus companheiros, Donald e Pateta, percorrem diversos mundos baseados em animações da Disney para salvá-los da corrupção dos Heartless, encontrar o desaparecido rei Mickey e resgatar Riku e Kairi. No final, o vilão "Ansem", que na verdade é o Heartless de Xehanort, é derrotado e todos os mundos destruídos pelos Heartless são restaurados.
No processo, todos os amigos são separados, mas Sora e Kairi prometem que ainda irão se encontrar novamente, e o jogo termina com Sora, Donald e Pateta embarcando em mais uma aventura em busca de Riku e Mickey.



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Chain of Memories começa imediatamente após o final de KH. Sora, Donald e Pateta são atraídos para um castelo por uma misteriosa figura encapuzada. Ao entrarem no local, o Castle Oblivion, eles são avisados pelo estranho que tudo que eles irão encontrar durante a sua exploração será baseado em memórias e que ao explorar o local, elas serão esquecidas para sempre. A cada andar do castelo, os três companheiros revivem as memórias das suas aventuras em *Kingdom Hearts*, e gradualmente começam a esquecê-las.
Essa manipulação é fruto das ações de uma garota chamada Naminé, que foi coagida a alterar as lembranças dos heróis pela mestre do castelo, Marluxia. Naminé é o Nobody de Kairi, criada quando Sora se tornou um Heartless em *Kingdom Hearts*, e misteriosamente ela possui habilidades de manipulação de memórias. No final, Sora derrota Marluxia, e Naminé se compromete a restaurar as memórias de todos.

KINGDOM HEARTS: CODED / RE:CODED

Um dia, após os eventos de *Kingdom Hearts II*, o Grilo Falante, autor do diário em que se relataram as aventuras de Sora durante os dois primeiros jogos, nota que as palavras do registro desapareceram, deixando apenas páginas em branco. Ao saber do fato, o rei Mickey digitaliza o conteúdo do misterioso tomo, apenas para perceber que os dados estão corrompidos. Mickey entra em contato com a representação digital de Sora no livro, Data Sora, e solicita a ajuda dele para investigar os eventos mencionados no relato e eliminar a corrupção. Acontecimentos do primeiro *Kingdom Hearts* são revisitados e, eventualmente, Data Sora descobre a natureza dos bugs presentes no diário, um efeito colateral causado pelas tentativas de Naminé de restaurar as memórias de Sora. A representação virtual de Naminé, Data Naminé, revela a natureza de Sora como "a chave que conecta tudo e todos", através da sua ligação com ela, Roxas e Xion. Além disso, existem três pessoas, Terra, Ventus e Aqua, que possuem uma conexão com o coração de Sora, e que necessitam de ajuda: Mickey se despede de Data Sora e promete informar o verdadeiro Sora desses fatos. A conclusão do game mostra Sora, Riku e Kairi lendo uma carta (a mesma mostrada no final de *Kingdom Hearts II*). O final extra, o Reconnect, mostra que o conteúdo da missiva é uma mensagem de Yen Sid, que prevê o retorno do verdadeiro Xehanort. Para combater a nova ameça, é necessário que Sora e Riku passem pelo Exame de Qualificação para se tornarem verdadeiros Mestres da Keyblade.

KINGDOM HEARTS II

O segundo capítulo da série começa um ano após os eventos de *Chain of Memories*. No começo, o jogo é protagonizado por Roxas e retrata o cotidiano da vida dele na simulação de Twilight Town à espera do eventual despertar de Sora, no processo de recuperar as suas memórias para assim se juntar com o seu Nobody. Axel, da Organization XIII, tenta interferir na recuperação, mas Sora finalmente se junta a Roxas e recupera o seu corpo. O recém recuperado Sora, Donald e Pateta encontram o rei Mickey e o mago Yen Sid, que os enviam para uma nova jornada: localizar Riku e impedir os planos da Organization XIII e o seu chefe Xemnas, o Nobody de Master. Eventualmente, Sora consegue derrotar Xemnas e salvar os seus amigos Riku e Kairi. A conclusão do jogo mostra os três amigos no seu mundo natal, Destiny Islands, recebendo uma misteriosa carta de Mickey.

KINGDOM HEARTS 3D

O futuro jogo de *Kingdom Hearts* para novo portátil Nintendo 3DS irá retratar o Exame de Qualificação de Riku e Sora para se tornarem verdadeiros Mestres da Keyblade. Pouco se sabe além disso, mas o diretor Tetsuya Nomura mencionou que os eventos do jogo irão abranger todos os capítulos anteriores da série, em um preparação para o aguardado *Kingdom Hearts III*.


oi
Apresenta:
COSPLAY
IN RIO
SHOW
Os melhores Cosplayers das 5 regiões do Brasil
num grande show que reúne ....
Anime Music + Games + Cultura Pop
20 Fevereiro
em única apresentação!
Local: Teatro Odyllo Costa Filho
na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ
Convidados Nacionais e Internacionais
Arena Gamer
Chegue mais cedo no Show e participe do Arena
um campeonato nos moldes de competições internacionais como a EVO,
com foco em games de luta com alta premiação.
Venha conferir ainda uma área para test drive e lançamentos das principais plataformas de vídeo game!
www.cosplayinrioshow.com.br
Ingressos: R$16,00 inteira - R$8,00 meia (confira pontos de venda autorizados no site)
Cadastre-se no site e receba notícias em primeira mão
Fique atento também as nossas redes sociais:
TWITTER FACEBOOK ORKUT Cosplay In Rio
Patrocínio
Governo do Rio de Janeiro
Somando Forças
Secretaria de Cultura
Lei Estadual de Incentivo à Cultura
Apoio Cultural
oi Futuro
Realização
Instituto J-POP.br
Apoio/Promoção
Rio Anime Club 2.0
Parceiros de mídia
JBC Mangás 漫画
EGW.
Tambor
Parceiros Institucionais
Cosplayers.net
The Cosplayers Network
ICBJ
Consulado Geral do Japão no Rio de Janeiro

REVIEW

DS



IMPEÇA que ocorra um assassinato em massa

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

COMO UM FANTASMA, DESCUBRA QUEM É SEU ASSASSINO

CONTRARIANDO O VELHO DITADO POPULAR QUE DIZ "QUEM É VIVO SEMPRE APARECE", o novo jogo dos famosos Hironobu Takeshita (o cara por trás de *Zack & Wiki*) e Shu Takumi (a mente que deu vida a *Ace Tornney*) faz com que os mortos deem as caras desta vez: *Ghost Trick* é um jogo de investigação em primeira pessoa, e tem uma trama envolvente e jogabilidade única. O game conta ainda com uma mecânica intrigante e gráficos que chamam a atenção, fazendo com que provavelmente se torne logo um dos principais títulos lançados para o portátil da Nintendo em 2011. A história de *Ghost Trick* começa em um hostil cenário noturno, mais precisamente em um ferro velho na periferia de uma cidade. O protagonista do enredo, Sissel, não se lembra de muita coisa além de seu próprio nome, mas este não é seu maior problema. O rapaz acaba de perceber que está morto, mas não consegue entender como isso aconteceu. Não recorda de nenhum fato que antecedeu sua morte e nem ao menos lembra quem era ele ou o que fazia ali.

Assumindo o controle da desorientada alma, sua missão é investigar os fatos por trás deste complexo mistério. Além disso, há uma garota deitada sob seu cadáver que provavelmente será morta também. Então, você precisa agir rápido para evitar mais uma tragédia. Macabro, não?

A investigação assume forma de um jogo de aventura recheado de personagens misteriosos, que vão desde jovens detetives, comandantes militares, garçonetes, guardas e até cachorros ferozes, dentre uma infinidade de indivíduos com personalidade única.

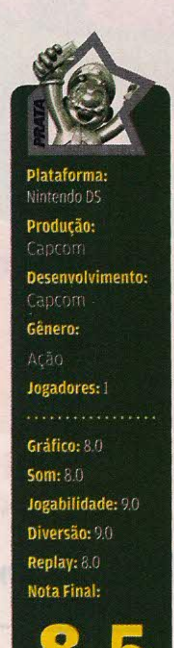
Você pode conversar com a maioria deles, mas fique atento a linguagem corporal de cada um: geralmente esses movimentos dizem mais que palavras e oferecem informações que podem te ajudar. Todos são bem expressivos e, enquanto alguns são extremamente rudes, outros são amigáveis e te oferecem assistência para que você comece a compreender a causa de sua morte.

Como uma alma sem corpo, você pode se mover facilmente entre o mundo espiritual e o real, onde ambos os visuais são incríveis e bem elaborados. Para isso, basta pressionar botões na tela do DS para alterar os dois universos. No mundo dos fantasmas você consegue atravessar objetos e ir facilmente de um ambiente para o outro, porém, sem corpo, há várias coisas que você não consegue "segurar": os objetos fantasmas carregam uma chama em sua volta. Usando a stylus você coleta tais itens e eles aparecem automaticamente no topo da tela, onde a utilidade também é exibida. Coletando um refrigerador, por exemplo, você pode entrar em novos cenários e ampliar as áreas onde seu personagem poderá perambular em busca de mais pistas.

O enredo é repleto de quebra-cabeças instigantes e enigmas inteligentes. Como se os problemas de Sissel não fossem suficientes, é seu dever ajudar os moradores da cidade e impedir que sejam assassinados. Ao longo da madrugada algumas pessoas são mortas, mas com os poderes da sua alma lhe é permitido voltar no tempo. Ao chegar perto da vítima você assiste aos últimos quatro minutos que antecederam sua morte. Os últimos acontecimentos retrocedem e você precisa criar um plano para mudar essa situação e impedir que sangue inocente seja derramado.

Embora Sissel esteja morto, já deu pra perceber que *Ghost Trick: Phantom Detective* é um jogo de muita vivacidade e dinâmica, né? Titulo essencial no seu portátil.

– Thais Piovesan4njm;



DESTAQUES DO MÊS

NAS BANCAS



NA WEB



EGW
egw.com.br
Notícias frescas, especiais, vídeos, galerias de fotos e tudo que rola nos games



MOVIE
movie.uol.com.br
Cinema, lançamentos em DVD, Blu-Ray, séries de TV e bastidores dos filmes



HERÓI
heroi.uol.com.br
Quadrinhos, cinema, TV, videogames, tecnologia e mulheres bonitas



NINTENDO WORLD
nintendoworld.uol.com.br
Notícias, especiais e entrevistas com tudo que você precisa saber sobre o mundo da Nintendo



tambordigital.com.br





DESAFIOS do game são resolvidos com a Stylus



DISNEY TANGLED: THE VIDEO GAME

REPLETO DE MINIGAMES SIMPLES, TÍTULO CANSA NOS PRIMEIROS MINUTOS

QUE NÓS JÁ ESTAMOS ACOSTUMADOS A CONTROLAR personagens Disney em seus inúmeros games lançados ao longo dos anos, isso é fato. Desde guiar o camundongo Mickey até procurar culpados em *Disney Guilty Party*, por exemplo, incorporar as celebridades de animações tem sido nossa especialidade. É neste clima de boas-vindas que recebemos o novo título, batizado de *Tangled*. A inspiração do game surge de nada menos de um filme baseado em um dos contos mais famosos dos conhecidos irmãos Grimm: Rapunzel, aquela mocinha dos longos cabelos, lembra?

A Disney recebeu muitas criticas por não adotar o nome da moça como título do longa-metragem e, por consequência, do game, mas deixou claro que a única razão era atrair espectadores do sexo masculino, já que um filme chamado *Rapunzel* causaria recusa imediata em muitos menininhos. Se essa troca de nomes foi benéfica para os cinemas ou não, é algo que não sabemos, mas já adiantamos: o que conta mesmo no jogo da garota cabeluda é a quantia de velas em cima do bolo no seu último aniversário. Jogamos *Tangled* para Nintendo DS (há também versão para Wii) e, embora seja inspirada na vida de Rapunzel, foge do tradicional conto e cria um universo paralelo para os personagens, criando algumas diferenças entre o original e este: aqui, Rapunzel não joga suas tranças ao cavalheiro, por exemplo, e sim faz amizade com um rapaz chamado Flynn Rider, conhecido como o bandido mais procurado da redondeza. A princesa faz um acordo com ele e, comandando am garota, você precisa combater desafios, solucionar quebra-cabeças e competir em minigames que surgem durante o jogo que, assim como o livro é dividido em capítulos, o que torna a jogabilidade mais fiel e interessante aos admiradores da série.

Utilizando a stylus praticamente em todos os cenários 2D do game, seja para abrir portas, coletas itens ou inspecionar objetos, *Tangled* faz bom uso da tela touch do DS. Você ainda pode utilizar o cabelo mágico de Rapunzel para curar pessoas ou alterar o fluxo do tempo, e às vezes será preciso soprar a tela do portátil para mover coisas pelos cenários, que vão desde o quarto da jovem até castelos ou florestas, tudo com uma interface simples até demais.

Quanto aos já mencionados minigames, a maioria deles são tão fáceis que logo você acaba se lembrando que se trata de um jogo baseado em um conto infantil, já que qualquer criança passaria por eles sem problema algum. Em vários deles não há sequer limite de tempo, ou seja, você poderá gastar quantos minutos quiser tentando realizá-los. Embora ainda durante o jogo esses desafios fiquem um pouco mais complicados, nenhum é difícil o suficiente para prender por muito tempo um jogador mais experiente, tornando-se repetitivo e cansativo logo nos primeiros minutos.

Embora haja mudanças no enredo, fica claro que Tangled é destinado a fãs de Rapunzel e não será difícil para eles passarem pelos desafios do game sem muito esforço, já que a essência continua a mesma: simples, infantil e direta. Para os pequeninos de plantão.

– Thais Piovesan



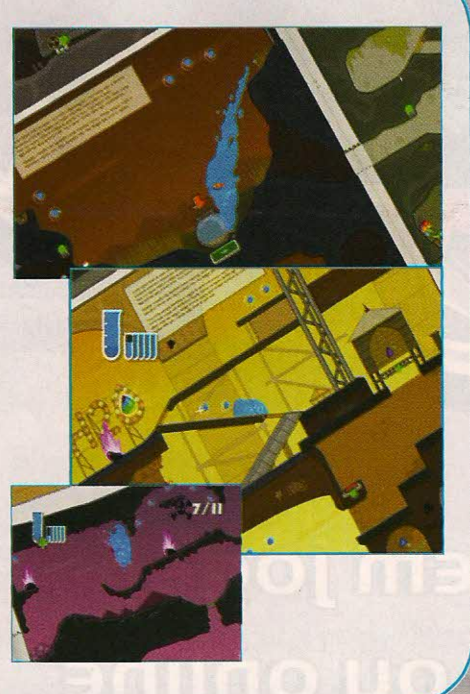


Plataforma: Nintendo DS
Produção: Planet Moon Studios
Desenvolvimento: Disney Interactive Studios
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 6.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 5.0
Replay: 4.0
Nota Final: 5.0

FLUIDITY

Plataforma:
WiiWare
Produtora:
Nintendo
Jogadores:
1
Preço:
1200 Nintendo Points



Desenvolvido pela Nintendo, *Fluidity* é um game que brinca com a Lei da Gravidade. Você deve controlar uma poça d'água por vários terrenos, como túneis subterrâneos. O importante é não deixar uma gota para trás. E, se possível, aumentar o volume da sua poça, ao absorver mais água pelo caminho. Para isso, é preciso mover o cenário, inclinando o Wii Remote. A mecânica é parecida com a de *And Yet It Moves*. O mais curioso é que os cenários são, na verdade, páginas de um livro sobre hidrografia.

GHOSTS 'N GOBLINS

Plataforma: Virtual Console (NES)
Produtora:
Nihon Falcom
Jogadores:
1
Preço:
500 Nintendo Points

Ghosts 'N Goblins chega para o Wii depois de 26 anos de lançamento para arcades e 25 para o NES. Com cenários medievais, mostra a saga do cavaleiro Arthur para salvar uma princesa que está em perigo. Sabe quem a sequestrou? O coisa-ruim, o Demônio em pessoa. Outro fato inusitado do jogo é que se o herói for atingido, ele perde a armadura metálica e fica de cuecas. Na segunda vez, ele perde a vida.

MARIO PARTY 2

Plataforma:
Virtual Console
Produtora:
Nintendo
Jogadores:
1-4
Preço:
1000 Nintendo Points

As férias estão acabando, mas não é motivo para deixar de ser divertir com *Mario Party 2*, vendido originalmente para Nintendo 64. O game de tabuleiro virtual é ideal para passar o tempo com os amigos. São vários minigames engraçados, em que as disputas acabam em risadas. Você pode escolher entre vários personagens do Reino do Cogumelo e há cinco tipos de percursos temáticos: Pirate, Space, Mystery, Horror e Western, no qual Mario vira um caubói encanador. Todos eles possuem desafios inéditos ou da primeira versão da franquia.



FRENZIC

Frenzic é indicado para quem precisa exercitar o cérebro. Com versões para diversos smart phones, chega para o DSiWare com a mesma dinâmica de antes. É como se fosse *Tetris*. Na tela sensível ao toque há sete círculos. Naquele que está no centro é de onde surgem figuras geométricas coloridas em distintas posições. O desafio do jogo é remanejá-las para os outros círculos seguindo a ordem e cores corretas. São sete níveis de dificuldade e o game é bem rápido.



DOWNLOADS

Os melhores destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare!





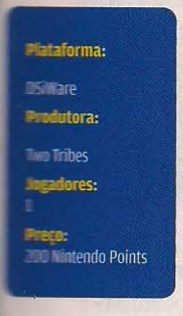
DODOGO! CHALLENGE

Continuação de *DodoGo!*, também disponível para download no DSiWare, o game é um simpático misto de quebra-cabeça com plataforma. Os personagens principais do título são ovos indefesos e você deve levá-los a um ninho seguro. Só que no caminho há várias armadilhas e obstáculos. E ainda há dinossauros para te atrapalhar. Com a Stylus você deve protegê-los, seja indicando a melhor direção, seja despistando os inimigos. São 100 estágios, além de conteúdo desbloqueável.





Plataforma: DSiWare
Produtora: Neko Entertainment
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points



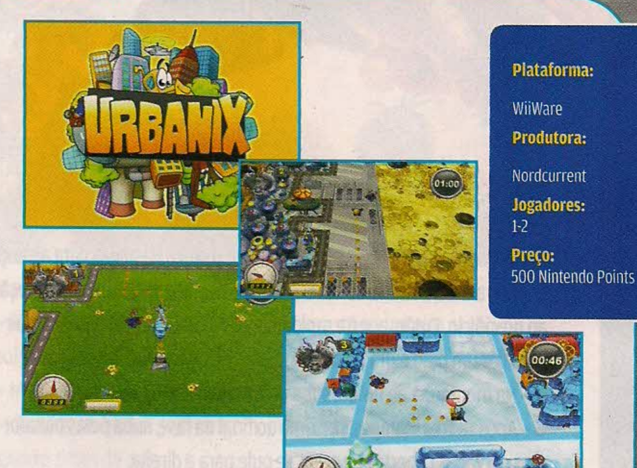
Plataforma: DSiWare
Produtora: Two Tribes
Jogadores: 1
Preço: 200 Nintendo Points





URBANIX

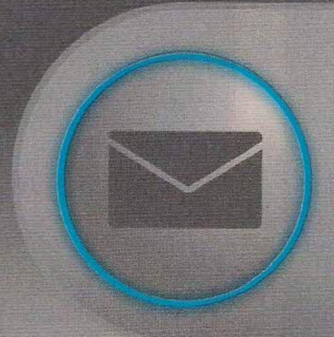
Trata de um simulador no qual você é o *Urbanix*, um pequeno trator (no estilo do filme *Carros*), e precisa construir uma cidade. E é obvio que você terá problemas para cumprir seus afazeres. Pelo menos, pode escolher entre erguer um município na Terra ou na lua. Jogo multicolorido com 150 níveis e modo multiplayer.



Plataforma: WiiWare
Produtora: Nordcurrent
Jogadores: 1-2
Preço: 500 Nintendo Points

Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são dois mil Points, o que equivale a US$ 20.

Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



Wii

DONKEY KONG

Encontre todas as letras K-O-N-G do game

> Geraldo Juno Cecilio

Quer dizer que você está com a macaca por não conseguir encontrar aquela letra restante e que deve estar muito bem escondida? Com nosso guia, você não vai ter mais problemas. Invadimos as terras do gorilão e listamos a localização de cada K, O, N ou G existente.

As peças colecionáveis são necessárias para liberar níveis secretos. Sempre que se reúne todas as letras de um mundo, surge um templo. No total, são oito espalhados pela Ilha Donkey Kong. E depois de completá-los, surge um nono estágio, o Tempo Dourado, o mais desafiador de todos. Vai encarar a aventura? Então, boa sorte!

Mundo 1: Jungle

Fase 1-1: Jungle Hijinx

K - No topo da terceira árvore. Pule sobre o bloco de pedra para alcançar.

O - Corra até a beirada do buraco e use a habilidade de rolar em direção ao precipício. Então, aperte rapidamente o botão de pulo antes de cair para dar um pulo extra no ar.

N - Na montanha ao fundo, suba pela plataforma da direita.

G - Após os três inimigos, próximo ao final da fase, suba pelas plataformas curvadas cobertas de grama e pule para a direita.



Fase 1-2: King of Cling

K - Após o primeiro barril DK, pule para a direita.

O - Bata na flor amarela entre as pontes para revelar um barril que te joga para o fundo da fase. Escale pela grama.

N - Escalando o paredão você vai se deparar dois moinhos giratórios. Suba pela grama dos moinhos e se agarre na grama à direita.

G - No local florido, suba pela parede à esquerda e pule na terceira flor à direita, desviando do inimigo com espinhos.



CONTRY RETURNS DK

Fase 1-3: Tree Top Bop

K - Ao pegar o barril com a seta para cima, se atire para cima em direção à letra.

O - Acabe com os sapos que pulam nos totens.

N - Nos dois sapos voadores, pule sobre o sapo quando ele estiver em baixo da peça, então pule de volta para o topo da árvore seguinte.

G - Suba na plataforma e pule em um dos três sapos voadores para alcançá-la.



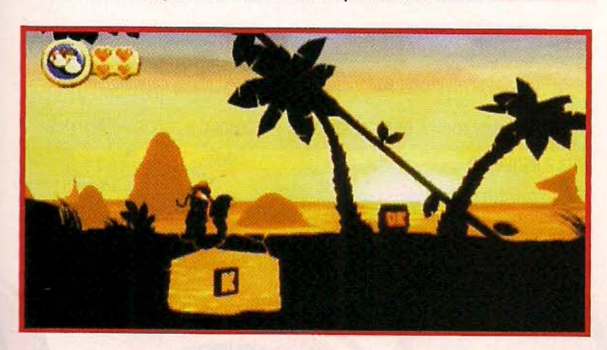
Fase 1-4: Sunset Shore

K - No começo da fase bata no piso quebrado.

O - Alcançando as plataformas inclinadas, fique em baixo delas e bata no chão para endireitá-las por um breve período de tempo. Suba pela plataforma do meio.

N - Após o telhado esculpido de sol, onde ele bilha mais forte, pule para a direita nas árvores, ou entre no barril e, após ser arremessado, volte pela esquerda para encontrar a peça em cima da árvore.

G - Bata no chão quebrado em baixo das pontes de madeira.



Fase 1-5: Canopy Cannons

K - Esse você pega automaticamente ao ser arremessado pelos barris, onde há uma parede rachada.

O - Depois dos sapos, pule no barril e mire para cima.

N - Flutuando em volta do barril. Calcule bem para pegar a peça e entrar no próximo barril sem cair.

G - Ao avistá-lo, atire na direção da peça, evitando entrar no próximo barril. Então, entre no barril automático que fica se movendo para os lados.



Fase 1-6: Cart Crazy

K - Nos trilhos, pule em cima do animal que está no terceiro vagão e pule novamente logo após atingi-lo.

O - Na ladeira, pule antes de cair no buraco.

N - Quando os trilhos se curvarem, pule literalmente no ultimo segundo antes de cair.

G - Em mais uma ladeira próximo ao final da fase, pule antes de cair no buraco.



Mundo 2: Beach

Fase 2-1: Poppin' Planks

K - Pule desviando dos espinhos e pegue a peça na plataforma à esquerda.

O - Nas plataformas que estão equilibradas como uma gangorra, bata no chão em que está o inimigo e pule sobre ele. Vá para a plataforma da direita e pule para trás, quando conseguir alcançar a peça da plataforma.

N - Após o tubarão, pegue a peça que está flutuando no ar bem à vista.

G - Seguindo rumo ao final da fase a peça está bem à mostra.



Fase 2-2: Sloppy Sands

K - Ao notar a peça K na ilha ao fundo, continue em frente até quebrar as caixas de madeira. Atrás de uma delas há um baú. Abra-o e entre no barril para chegar até a ilha. Role para quebrar as pedras.

O - Próximo aos polvos atiradores. Repare que antes deles atirarem, seus olhos aparecem.

N - A peça está flutuando em um local onde pulos normais não são suficientes para alcançar. Porém há muitos tiros indo naquela direção. Fique próximo do píer e espere um polvo aparecer. Quando ele atirar, pule sobre o tiro para alcançar a peça.

G - Continue subindo as plataformas e movendo os barris de água até chegar ao gramado. Escale e pule na parede para pegar a peça antes de continuar a subida.



Fase 2-3: Peaceful Pier

K - O - N - G - Com o foguete, siga a trilha de bananas sempre que possível. As quarto letras estão nas trilhas das bananas.



Fase 2-4: Cannon Cluster

K - Seguindo pela fase, a primeira peça está suspensa no ar embaixo da plataforma superior. Pule sobre o inimigo quando ele estiver abaixo da peça, então pule novamente para alcançar o outro lado.

O - Na segunda leva de bombas do barco ao fundo, espere em baixo da plataforma até as bombas explodirem. Pule rápido na plataforma antes de ser atingido.

N - Nas águas vivas, suba na caixa, corra e pule no ar.

G - Suba nas caixas à direita, pegue a letra, evitando as bombas.



Fase 2-5: Stormy Shore

K - No primeiro gramado de escalar, desvie da água-viva e suba.

O - Após o checkpoint, onde o polvo está atacando o barco, volte e pule para a esquerda.

N - No mastro flutuante.

G - Pule nas plataformas em forma de jangada e pegue a letra pulando na lula. Se não conseguir de primeira, volte um pouco para a esquerda para as lulas reaparecerem.



Fase 2-6: Blowhole Bound

K - Logo no começo, pule na plataforma de cima.

O - Durante o passeio de baleia, pule pelo caminho de bananas até a letra.

N - Ainda na baleia, ao avistar um barquinho com alguns animais, pule quando a baleia erguer as costas.

G - No final da fase, pule para pegar a letra.



Fase 2-7: Tidal Terror

K - Ao avistar o K, pule no caranguejo para ser impulsionado até ele.

O - Pule na grama desviando do tubarão e caia para pegar a peça.

N - Ao avistar a letra, role no penhasco e pule no ar antes de cair.

G - Próximo ao final da fase, suba nas madeiras que arremessam lulas e pule para a esquerda.



Mundo 3: Ruins

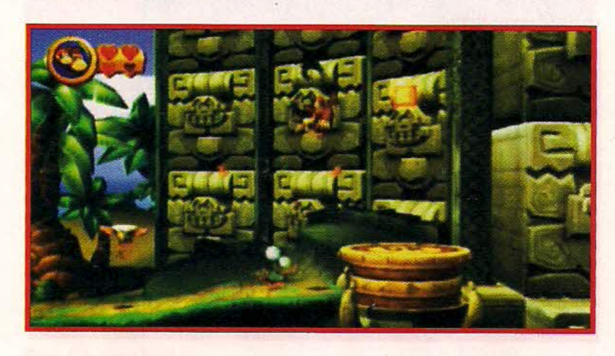
Fase 3-1: Wonky Waterway

K - Pule nos pássaros-tambor para alcançar a letra.

O - Se pendure no totem chifrudo e dourado, suba na plataforma e escale a grama até o topo.

N - Atravesse o caminho onde as pedras quebram, desvie do inimigo com espinhos e pegue a letra antes que as pedras caiam.

G - Após o checkpoint, espere as primeiras estátuas de pedra cair. Depois, quebre-as para pegar a letra.



Fase 3-2: Button Bash

K - Aproveite o inimigo que parece uma peça de xadrez para alcançar.

O - Após os barris, pule no pássaro com perna de pau para alcançar a letra.

N - Nos barris, aperte o botão de cima, então volte para o barril da direita e atire para cima.

G - Chegue ao topo das plataformas que são ativadas com engrenagens.



DETONADO!

Wii

Fase 3-3: Mast Blast

K - Pegue a primeira peça logo no começo das rampas deslizantes.

O - Quando o barco começar a atirar em sua direção, pule os espinhos, suba na caixa e pule para cima.

N - Ao ver o N, suba, acabe com os dois caranguejos, bata no chão vermelho para descer, e siga para a esquerda.

G - Pule pelos mastros dos barcos até a plataforma que se desequilibra e se pendure na grama.



Fase 3-4: Damp Dungeon

K - Na plataforma entre os tubarões, pegue a peça e pule rápido, pois a plataforma se quebra rapidamente.

O - No meio dos moinhos de água.

N - Entre o inimigo que arremessa poderes azuis e o tubarão, ao chegar ao topo, pule para a direita para pegar a letra e entrar no barril.

G - Siga se agarrando pela grama.



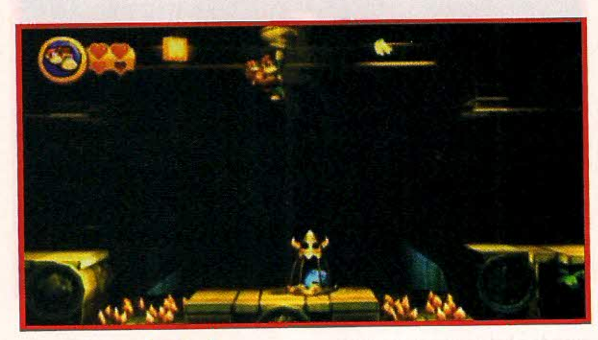
Fase 3-5: Itty Bitty Biters

K - Bata no chão ao alcançar o inimigo azul preso à grade até que ela gire. Pule em cima dele e bata na grade até ela se enterrar. Após um tempo, ela irá se desenterrar, te arremessando para cima. Aproveite para se apoiar no cipó e pular para a esquerda.

O - Ao encontrar a letra, vá para a direita, role para a esquerda e pule antes de cair no buraco.

N - Espere os inimigos empilhados abrirem a boca. Aí, fuja para não ser atingido. Quando eles caírem, pule em cima de um deles e use o impulso para alcançar a letra.

G - Ao ver a peça, espere os inimigos virem ao seu encalço. Com isso, pule sobre um deles para alcançá-la.



Fase 3-6: Temple Topple

K - Ao pegar o primeiro rinoceronte, volte para baixo da plataforma à esquerda e quebre o chão.

O - Ao quebrar as pedras, pegue a letra antes de cair.

N - Use o impulso da flor para alcançar.

G - No caminho onde as pedras desmoronam, pule sobre o sapo.

Mundo 4: Cave

Fase 4-1: Rickety Rails

K - No carrinho, pule acompanhando a segunda trilha de bananas para pegar a letra no meio delas.

O - No segundo carrinho, preste atenção para pular logo após as plataformas que caem.

N - Ao sair do segundo carrinho, pegue a letra na plataforma e pule rapidamente no barril antes que elas caiam.

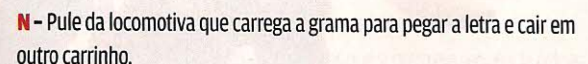
G - Após ser arremessado por diversos barris, pegue o carrinho e pule conforme a trilha de banana.



Fase 4-2: Grip 'n' Trip

K - Pule do carrinho para alcançar o barril que te lançará até a letra.

O - Após se pendurar na grama, entre no carrinho e pule para o carrinho de cima. Aí, pule pela trilha das bananas.



N - Pule da locomotiva que carrega a grama para pegar a letra e cair em outro carrinho.

G - Preste atenção para pular no barril que te leva ao fundo da fase, pois lá está a letra.



Fase 4-3: Bombs Away

K - Logo na primeira leva de bananas, pule antecipadamente quando houver o buraco e pule novamente dos trilhos.

O - No final do teto de cristais, que desce gradativamente ao pular os obstáculos, salte logo quando acabar os cristais.

N - Pule em sequência em cima de cinco toupeiras.

G - Quando o trilho se tornar um globo da morte, pule para alcançar a letra.



Fase 4-4: Mole Patrol

K - O - N - G - Com o foguete, siga a trilha de bananas sempre que possível. As quarto letras estão nestas trilhas.



Fase 4-5: Crowded Cavern

K - Desvie dos morcegos seguindo a trilha das bananas, então desvie da pedra.

O - Quando o morcego estiver no fundo, desça pelo caminho das bananas.

N - Na segunda vez que o morcego aparecer tentando de morder, ele virá do teto. Desvie dele e pegue a letra em sua nuca.

G - Quando o morcego começar a atirar contra você, fique na parte de baixo da tela.



Mundo 5: Forest

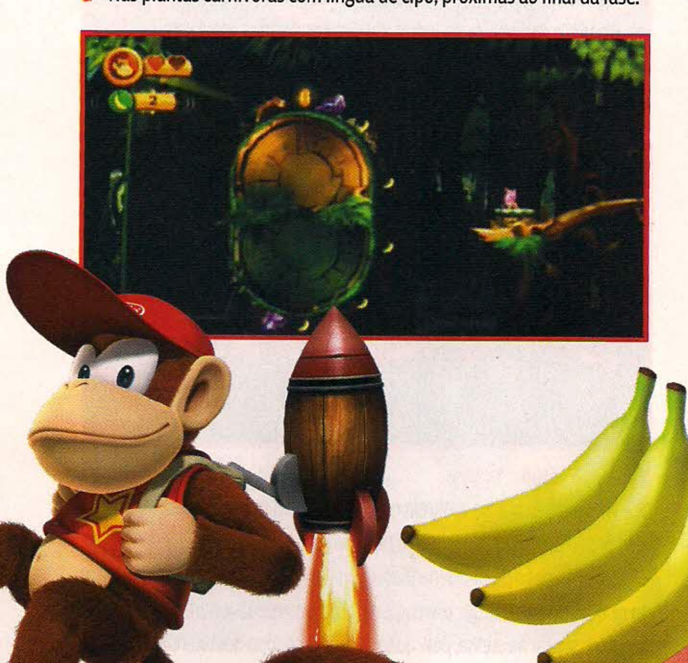
Fase 5-1: Vine Valley

K - Após se balançar pelos cipós.

O - Pule através dos falsos cipós revelando serem plantas carnívoras. Vá até o final desta parte e suba na ultima plataforma circular se agarrando na grama.

N - Após o checkpoint, nos cipós onde estão as plantas carnívoras amarelas.

G - Nas plantas carnívoras com língua de cipó, próximas ao final da fase.



DETONADO!

Wii

Fase 5-2: Clingy Swingy

K - Agarre-se no primeiro tronco preso às cordas.

O - Desça nas plataformas que ficam abaixo do tronco que se balança por estar preso à corda, pouco antes do checkpoint.

N - No tronco que possui grama dividida ao meio, você terá que descer até plataforma de madeira para conseguir chegar ao outro lado da grama. Antes disso, pule até uma pequena madeira à direita, e depois pule para a direita na plataforma inferior.

G - Após as plataformas circulares com cobras, se pendure na grama em baixo do tronco.



Fase 5-3: Flutter Flyaway

K - Logo no começo, nas plataformas flutuantes.

O - Após o checkpoint desvie das plantas carnívoras e pule na aranha.

N - Após o cogumelo mola, entre as três plataformas voadoras.

G - Após o cogumelo coberto por um telhado de espinhos, suba na segunda plataforma que segue a direção da planta.



Fase 5-4: Tippin' Totems

K - Na segunda planta amarela que atira em todas as direções. Desvie dos tiros e aproveite o momento para pegar a letra.

O - Bata no chão da pequena plataforma entre a terceira e a quarta planta que atiram. Vai surgir um cogumelo, que te impulsionará para cima.

N - Após soprar na orelha, pule quando estiver no topo dos totens que sobem.

G - Após o barril DK, suba no totem e pule para a esquerda.



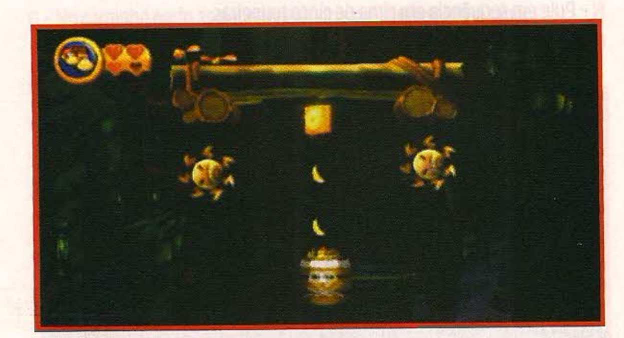
Fase 5-5: Longshot Launch

K - Após o segundo inimigo flamejante, se atire para cima até a peça.

O - Se atire do barril para cima entre os dois inimigos em forma de sol.

N - Se atire de um barril para o outro seguindo o caminho das bananas.

G - Quando estiver no barril em frente aos monstros de madeira que ficam abrindo e fechando a boca, mire para a diagonal superior.



Fase 5-6: Springy Spores

K - Pule baixo entre um cogumelo e outro, desviando do inimigo flamejante.

O - Nos troncos, role pelo buraco em direção à letra e dê um pulo no ar.

N - Use o terceiro hipopótamo para te impulsionar.

G - Pule pelo cogumelo até a plataforma.



Fase 5-7: Wigglevine Wonders

K - No primeiro amigo cipó, pegue as bananas que surgem em sequência pelo ar.

O - No segundo cipó amigo, siga pelo meio dos inimigos em formato de sol que estiverem na parte de baixo da tela.

N - Se pendure no terceiro amigo cipó e pegue a letra na parte de cima do monte de bananas.

G - De carona com o quarto cipó amigo, passe pelo meio dos espinhos giratórios após o grande sol inimigo.



Fase 5-8: Muncher Marathon

K - Logo após as madeiras esmagadoras, no topo das plataformas.

O - Depois da aranha, bata no chão para abrir o cogumelo e chegar até a letra.

N - Quando a plataforma baixar, suba nela e espere ela se elevar para conseguir alcançar a letra.

G - Na sessão de barris, se arremesse para a esquerda no terceiro barril para pegar a letra. Depois disso, volte rapidamente para ele.



Mundo 6: Cliff

Fase 6-1: Sticky Situation

K - Alcance a letra, pulando pela plataforma que desce pela cachoeira.

O - No cemitério, siga por baixo da primeira plataforma de madeira, tomando cuidado para não ser engolido pelo lago.

N - Se arremesse do barril até o canto superior esquerdo.

G - Nas pequenas plataformas que descem das cachoeiras, siga até a terceira plataforma até que a letra seja vista descendo em uma delas.



Fase 6-2: Prehistoric Path

K - No primeiro salto com o carrinho.

O - Após a terceira plataforma com ovo em cima, fique na parte de baixo dos trilhos até que seja possível pegar a letra, então pule para a plataforma superior.

N - Após o checkpoint, abaixe e tome impulso, saltando em um dos inimigos voadores.

G - Quando a plataforma se quebrar ao meio, não pule para pegar a letra.



Fase 6-3: Weighty Way

K - Pule no inimigo voador para se pendurar no teto de grama e volte para a esquerda.

O - Após o primeiro checkpoint, pule na mola.

N - Ao ir para a tela do fundo, equilibre as gangorras para alcançar a letra à esquerda.

G - Em cima da plataforma de grama presa na corda.



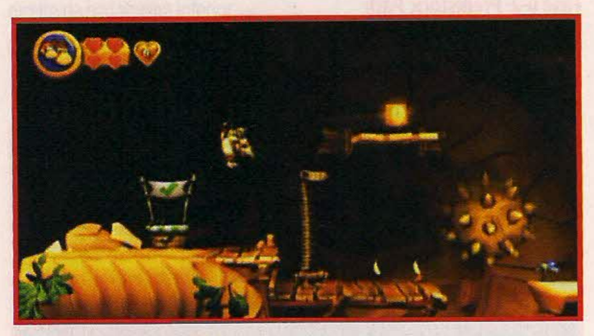
Fase 6-4: Boulder Roller

K - Desvie das pedras que caem do teto, pule no dinossauro para chegar à plataforma de madeira e siga para a esquerda.

O - Após o primeiro checkpoint, espere o inimigo crescer o pescoço para pular em sua cabeça e alcançar a plataforma.

N - Antes de quebrar o bloco para descer.

G - Após as bolas de pedra gigantes que caem do teto.



Fase 6-5: Precarious Plateau

K - Ao ver a letra, pule até a plataforma à direita e pule de volta para a esquerda.

O - Ao ser arremessado para a parte de trás da tela, pule para pegar a letra.

N - Na primeira plataforma de pedras, antes que a plataforma desmorone.

G - Na última plataforma de pedras, antes que a plataforma desmorone.



Fase 6-6: Crumble Canyon

K - Nos escorregadores de pedra, fique até o ultimo instante para pegar a letra, então pule para a plataforma segura.

O - Desça na pequena plataforma inferior e pule dela antes se quebrar.

N - Fugindo da bola em chamas, salte e use o foguete de Diddy.

G - Após a última barricada de madeira.



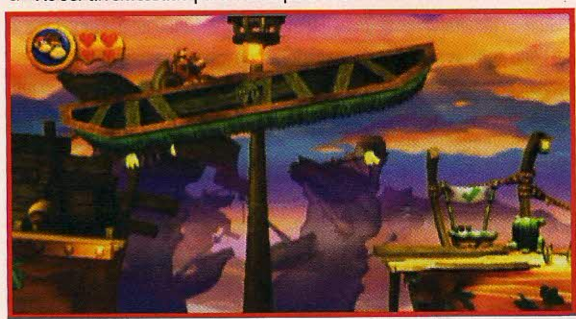
Fase 6-7: Tippy Shippy

K - Após o barco que está se equilibrando no topo da montanha, pule os caranguejos e siga rápido pelo caminho de cima, pulando para a direita.

O - Na penúltima janela, que serve de plataforma quando o canhão está prestes a disparar.

N - Quando o navio começar a atirar na direção da tela, desvie dos tiros e siga pelas plataformas de cima nas madeiras que se equilibram.

G - Ao ser arremessado para frente pelo baú.



Fase 6-8: Clifftop Climb

K - Antes de entrar no primeiro barril, pule a direita.

O - Entre os dois blocos de espinhos pendurados pelas cordas.

N - Em baixo do grande bloco pendurado.

G - Atire para cima com o barril para pegar a peça e mova-se para a esquerda até a plataforma.





Mundo 7: Factory

Fase 7-1: Foggy Fumes

K - Após o guindaste, pule pela roda gigante até conseguir alcançar a plataforma com a letra.

O - Ao pegar o barril e ser arremessado para o fundo, assopre a névoa para enxergar e desça até a plataforma inferior.

N - Voltando pela segunda vez para frente da tela, pule para desviar do inimigo no chão e também daquele que salta e atira raios.

G - Corra até a parte mais alta do cano e pule para alcançar.



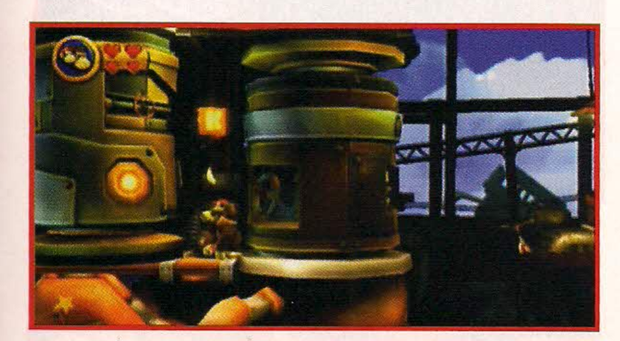
Fase 7-2: Slammin' Steel

K - Entre os dois rolos esmagadores.

O - Desvie dos raios e pule na galinha para tomar impulso até a plataforma superior.

N - Suba até a última esteira desviando dos raios, vá até o canto direito dela e pule para a direita por cima dos raios.

G - Suba desviando dos rolos que vêm da parede e pule para a esquerda para alcançar.



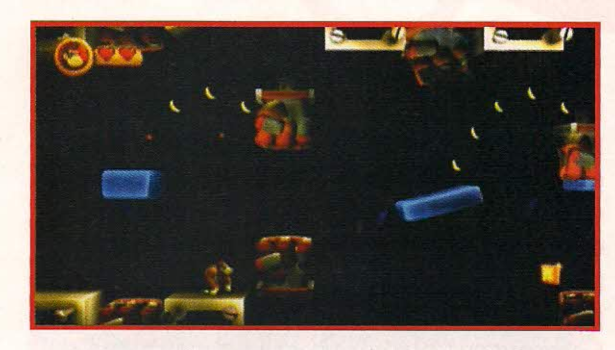
Fase 7-3: Handy Hazards

K - Logo no começo, utilize as plataformas em forma de punho para alcançá.

O - Após subir na caixa deixada pela mão biônica, pule e use o jato.

N - Entre os quatro punhos mecânicos. Preste atenção para não cair.

G - Após o último checkpoint, acione o barril no momento certo para pegar a letra.



Fase 7-4: Gear Getaway

K - No primeiro monte de bananas, está localizada na ultima fileira.

O - Após o primeiro checkpoint, passe pelas prensas quádruplas e suba após a prensa dupla para pegar a peça. Retorne rapidamente pelo caminho.

N - Seguindo adiante pela fase, está entre as engrenagens.

G - Logo após pegar a letra N, siga e desvie das engrenagens gigantes.



Fase 7-5: Cog Jog

K - No barril com seta que fica no meio das plataformas circulares, espere para atirar apenas quando a letra ficar na sua direção.

O - Na terceira plataforma-gangorra, espere ela levantar e pule para pegar a letra.

N - Espere a plataforma bamba que fica depois dos barris chegarem ao topo para chegar perto o suficiente.

G - Na sexta plataforma de grama, que fica logo após ser atirado do barril, caia para pegar a peça. Tome cautela para cair na plataforma de grama inferior, evitando cair no buraco.



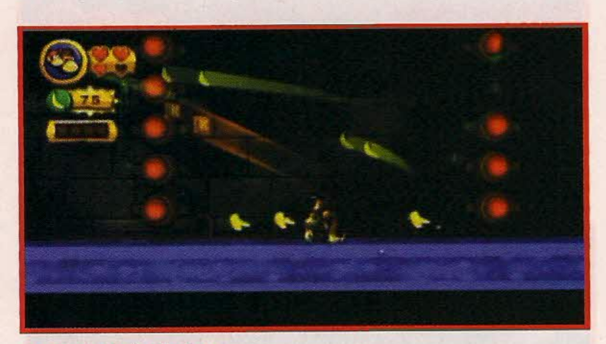
Fase 7-6: Switcheroo

K - No segundo cipó, atravesse os faróis e volte utilizando a passagem entre eles para conseguir pegar a peça com o chão azul.

O - Subindo pelas plataformas azuis e vermelhas, acione a segunda leva de plataformas azuis e pule para pegar a letra.

N - Na plataforma vermelha, salte no pneu e se esquive dos botões azuis para alcançar a letra.

G - Desça da grama, desviando dos raios com a plataforma vermelha ligada.



Fase 7-7: Music Madness

K - Antes da segunda prensa, caia sem medo no buraco para ser arremessado por um barril.

O - Ao ver a peça nas plataformas que ficam se movendo, vá para a plataforma anterior à ela, caia nela e pule.

N - Atravesse a fileira de marretas e suba na plataforma que fica descendo e subindo. Pule para a direita.

G - Salte para pegar a peça quando aparecer a fumaça. Cuidado, pois no mesmo local também há fogo.



Mundo 8: Volcano

Fase 8-1: Furious Fire

K - Após o primeiro barril DK. Esquive-se das bolas de fogo e pule para a esquerda.

O - Na plataforma com o vaso que solta fogo, logo abaixo, corra e pegue a letra, sem cair no abismo.

N - Prossiga pela direita para encontrar bem na sua frente.

G - Na parte industrial da fase, tome cuidado com as bolas de fogo e pegue a letra.



Fase 8-2: Hot Rocket

K - As paredes vão se fechando, pegue a letra no final do caminho, mas não bata no teto.

O - As paredes se fecham de um jeito impossível de prosseguir, mas logo que você se aproxima, o chão cai para dentro da lava. Assim que isso acontecer, vá para o topo da tela para pegá-la, e retorne rapidamente para baixo.

N - Após as labaredas de fogo, na parte de baixo da tela.

G - Nos inimigos flamejantes, se mantenha na parte de baixo da tela. A peça esta entre eles.



Fase 8-3: Roasting Rails

K - Assim que subir no carrinho, preste atenção para pega a letra no mar de lava.

O - Entre o terceiro e o quarto carrinho, preste atenção para não cair na lava.

N - Pulando do carrinho para a sequência de bananas em descida, a letra está no meio delas.

G - Após a parte onde a lava sobe, um barril te lançará para carrinhos com tr...
A letra está entre eles.





Fase 8-4: Smokey Peak

K - Logo após pegar o rinoceronte, quebre as pedras.

O - Após a sequência de chuva de bolas de fogo, cuidado para não quebrar as pedras.

N - Durante a nova sequência de bolas de fogo caindo, preste atenção, pois a letra cairá entre elas.

G - Na descida onde as plataformas caem.



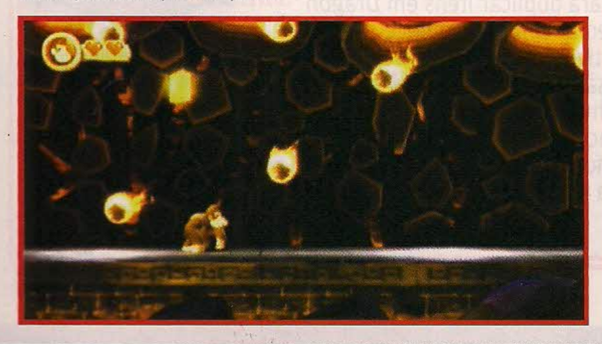
Fase 8-5: Bobbing Basalt

K - Pule onde as bolas de fogo caem do céu.

O - Esta letra sobe e desce junto com a pedra. Espere o momento certo de pegá-la, calculando também a distância certa para cair na pequena rocha sem morrer.

N - Esta letra é muito difícil de conseguir e exige muita paciência. Pule pelas pequenas rochas que saem da lava em vez de seguir pela plataforma superior. Desvie das bolas de fogo e pule até a próxima rocha.

G - Espere a pedra descer a um ângulo suficiente para conseguir pegar a letra e pular até a próxima pedra.



Fase 8-6: Moving Melters

K - Assim que chegar à pedra esférica, salte desviando da bola de fogo. Aí, pule rapidamente no barril.

O - Após as pedras esféricas, suba na plataforma superior.

N - Se arremesse pelo barril, evitando as bolas de fogo.

G - Desviando das bolas de fogo enquanto tudo está afundando na lava, suba pelas plataformas do meio.



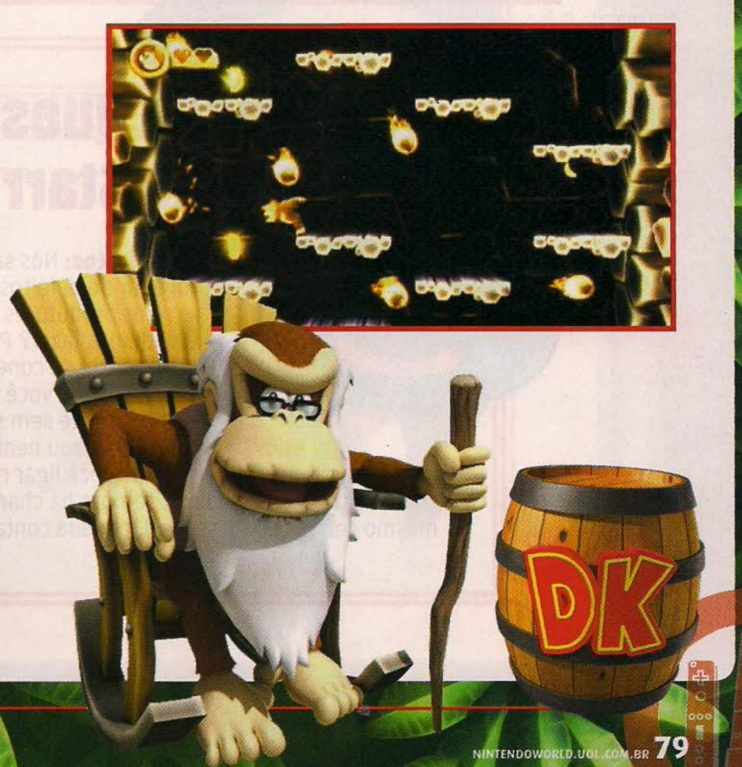
Fase 8-7: Red Red Rising

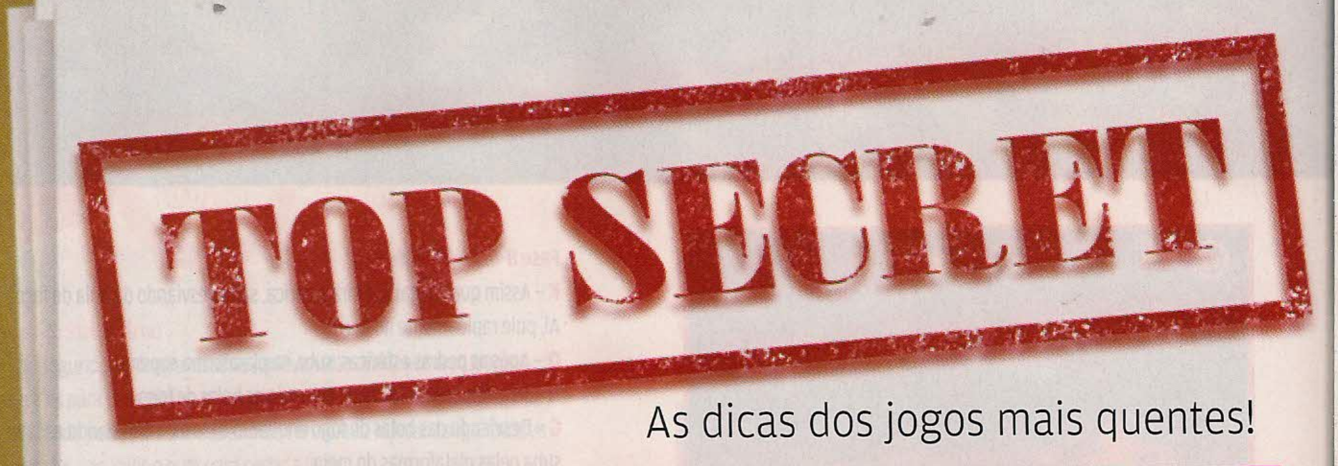
K - Logo no começo, na quarta pedra que sai da lava para formar sua passagem. Atenção: a quinta pedra levanta antes dela.

O - Quando a lava começar a emergir, suba pelas rochas e, ao chegar às bolas de fogo, pegue a peça na plataforma à esquerda.

N - Depois de matar o inimigo tambor, vá novamente para uma plataforma à esquerda.

G - Nos barris, está junto de uma fileira de banana em direção à direita.





As dicas dos jogos mais quentes!

Golden Sun: Dark Dawn (DS)



Abra a porta da caverna Burning Island:
Para destravar a porta na Ilha Burning Cave, onde está o Summon Daedlus e os chefes extras Ogre Titans, você primeiro precisa obter a Sol Blade no Apollo Sanctum. De Tonfon, navegue por todo o caminho de volta para Burning Island Cave (ilha vulcânica que tem a roda no sentido anti-horário no topo). Vá para o fundo da caverna e depois para a porta que não podia ser aberta antes, e selecione-a. Depois do texto, entre em seu inventário, selecione o Sol Blade e use-a para destravar a porta.

Crossbone Isle:
Para ter acesso a essa dungeon opcional, você precisa derrotar o último chefe e salvar o jogo após os créditos. Dê load no save e navegue até o sul de Tonfon e eventualmente você deve chegar até uma parte do mar em forma de península, próxima à beira do mundo. Lá terá um rodamoinho no lugar onde você derrotou o último chefe. Entre nele e navegue para o leste até chegar a uma ilha onde está a caverna com a entrada para Crossbone Isle. Aí, você vai encontrar o chefe mais difícil de *Golden Sun: Dark Dawn*.

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (DS)



Itens infinitos: Nós sabemos que é muito feio se aproveitar de defeitos de jogos para nos darmos bem, mas se os produtores não viram esse glitch, bem, o que podemos fazer? Para duplicar itens em *Dragon Quest IX*, basta se conectar com um amigo e dar a ele todos os itens que você tiver. Assim que o fizer, desligue o DS imediatamente sem sair do mundo do seu parceiro. Como o jogo não realizou nenhum save automático, os seus itens estarão intocados quando você ligar novamente o *DQIX*. Mas atenção: como se trata de um glitch, sempre há chances de não dar certo ou até mesmo corrupção de saves. É por sua conta e risco.

Monster Hunter Tri (Wii)

Veja a lista de itens desbloqueáveis offline e como consegui-los.

ITEM	COMO DESBLOQUEAR
Argosy License	Troque sete Commodites raros com o Capitão Argosy
Champion's Badge	Complete todos os desafios do Coliseu
Chief's Garb	Complete as missões da Village 1-3
Chief's Pipe	Complete todas as missões da Village
Farm Certificate	Deixe sua fazenda no nível máximo
Gem of the Depths	Mate um Ceadeus
Giant Crown	Ganhe Silver Crown em todos os monstros da Village, com exceção de Ceadeus

ITEM	COMO DESBLOQUEAR
Lackey Testimonial	Treina Cha-Cha até o Lv30
Old Childhood Mask	Colete todas as máscaras Cha-Cha e aprenda todas as danças
Scroll of the Sage	Complete pelo menos 10 páginas do Combination List
Tidal Necklace	Cace um Lagiacrus
Vow of Brotherhood	Dê upgrade em todos os navios para o nível 3

Disney Epic Mickey (Wii)

Apartamento de Walt Disney: Para desbloquear a janela na Fire Station que dá acesso ao apartamento de Walt Disney, você precisa derrotar The Lonesome Manner e retornar para a Mean Street. Converse com o Gremlin no Penny Arcade e ele vai te dizer que uma máquina ao lado dele possui uma nova função, mas ele precisa de 30 Power Sparks para fazê-la operar. Colete as Power Sparks necessárias e entregue a ele. O Gremlin vai dizer que alguma coisa foi ativada na Fire Station. Vá até lá e pule na janela sobre a porta, e Gus vai perguntar se você quer entrar. Dentro da porta você encontrará dois E-Tickets de ouro com Osvald no lugar de Mickey no logo. Segure o queixo: eles valem 150 Tickets. Só que ao contrário dos E-Tickets tradicionais, esses não vão reaparecer.



Fire Emblem: Radiant Dawn (DS)

Desbloquear extras:
Termine o jogo na dificuldade normal para habilitar os seguintes extras: Barra de Bonus EXP, Event Recap, Sound Room, Modo Theatre, Battle Records e dificuldade Hard.
E se sua versão for a japonesa, feche o jogo na dificuldade Hard para habilitar uma ainda mais barra pesada: Maniac. Boa sorte!



LEGO Star Wars: The Complete Saga (Wii)

Habilite novos personagens:
Use os códigos no bar próximo ao começo do jogo, em Moss Eisley Cantina, na opção "Enter Code".



PERSONAGEM	CÓDIGO
Adi Mundi	MUN486
Admiral Ackbar	ACK646
Battle Droid (commander)	KPF958
Boba Fett	GGF539
Boss Nass	HHY697
Captain Tarpals	QRN714
Count Dooku	DDD748
Darth Maul	EUK421
Disguise	BRJ437
Droid Tri-Fighter	AAB123
Ewok	EWK785
Force Grapple Leap	CLZ738
General Grevious	PMN576
Greedo	ZZR636
Imperial Guard	GUA850
Imperial Shuttle	HUT845
Luminara	LUM521
Padme	VBJ322
r2-q5 droid	EVILR2
Taun We	PRX482
Tie Interceptor	INT729
Stormtrooper	NBN431
IG88	GIJ989
Jango Fett	KLJ897
Tiefighter	DBH897
Vulture Droid	BDC866
Watto	PLL967
Zam Wesell	584HJF
Zam's Speeder	UUU875

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (DS)

Você sabe que esse jogo possui alguns encerramentos diferentes, certo? Para descobrir como conseguir alcançar alguns finais específicos, basta seguir o Preview, liberado quando você fecha o jogo uma vez. Para habilitar o Preview A, feche o jogo com o final Safe. E para destravar o Preview B, feche o jogo com o final True ou o do Caixão. O Preview vai te guiar passo a passo nas fases para que um novo final seja visto.

LEGO Harry Potter: Years 1-4 (Wii)

Red Bricks: Entre com os seguintes códigos em Wiseacres Wizarding Supplies para habilitar os seguintes itens e extras.

EFEITO	CÓDIGO
Varinhas de cenoura	AUC8EH
Studs dos personagens	H27KGC
Detector de token dos personagens	HA79V8
Natal	T7PVVN
Hearts extras	J9U6Z9
Escavação mais rápida	Z9BFAD
Mágica mais rápida	FA3GQA
Detector de Gold Brick	84QNQN
Detector de tesouros de Hogwarts	TTMC6D
Ringue de Gelo	F88VUW
Invencibilidade	QQWC6B
Detector de Red Brick	7AD7HE
Hearts que regeneram	89ML2W
Silhuetas	HZBVX

Rune Factory 3: A Fantasy Harvest Moon (DS)

Quer ver uma abertura alternativa? Então faça o seguinte: case com uma das garotas e salve o jogo. Quando você ligar novamente o game, você deverá ver que a árvore Sharance estará repleta de flores e uma nova voz estará cantando a música tema, além dela conter novas cenas.
É a recompensa por estar casado virtualmente.
Seria bom se na vida real a gente conseguisse uma homenagem dessa só salvando após o casamento, não?



NOSTALGIA NINTENDISTA

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Por André Onofre









Os jogos do Mario sempre foram sinônimos de qualidade. Nada era mais divertido do que correr por fases laterais, pular na cabeça de diversos inimigos, coletar cogumelos, flores de fogo e estrelas e avançar para a fase seguinte. *Super Mario Bros. 3* e *Super Mario World* que o digam. Mas, no entanto, jogos de RPG, como *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*, faziam um enorme sucesso no ocidente com suas histórias envolventes e personagens inesquecíveis. O que aconteceria se o melhor desses dois universos se juntassem num game? A Nintendo se uniu a então Square e o resultado foi *Super Mario RPG: Legend of The Seven Stars.*

Desenvolvimento

Vamos lá, uma chance pra você adivinhar quem teve a ideia de fazer este game. Acertou quem disse Shigeru Miyamoto. Sempre ele! O mestre liderou uma equipe da Nintendo e da Square, sendo que o desenvolvimento dos gráficos do jogo levou mais de um ano. A técnica ACM (Advanced Computer Modeling), a mesma usada em *Donkey Kong Country*, foi largamente utilizada na criação dos elementos gráficos e nos efeitos de luz, sombras e reflexão. Com a ajuda de Miyamoto, a Square conseguiu misturar perfeitamente os elementos tradicionais de seus RPGs com o estilo plataforma do encanador. O game também foi um dos poucos a utilizar o chip Nintendo SA-1 que, entre outras coisas, permitia altas velocidades de processamento e aumento da velocidade das memórias do console de 16-bits.

Com tudo isso, se as pessoas achavam *DKC* bonito, quando *Super Mario RPG* foi lançado, os queixos de todos caíram: a utilização da perspectiva isométrica junto com a técnica ACM permitia que a impressão de terceira dimensão do jogo fosse ainda mais realista do que no game dos macacos. Você colocava o cartucho no seu console (e assoprava antes, se fosse preciso) e tomava um susto: "Isso é mesmo do meu videogame?". Sim, era incrível mesmo.

O melhor dos dois mundos

Outra adivinha: como você acha que este game começa? Claro que logo no início a princesa é raptada por Bowser e cabe a Mario salvá-la. Acontece que, durante a batalha entre Bowser e o encanador, uma espada GIGANTE cai em cima do castelo, e diz que o local agora pertence a Smithy e sua gangue. Ele, ainda, manda Mario, Bowser e a princesa para cantos diferentes do mundo. Em uma conversa com o Chanceler do







Reino do Cogumelo, Mario fica incumbido de salvar a princesa e de descobrir o propósito da espada gigante misteriosa. E eu, quando joguei, não acreditava no tamanho daquela espada...

A Square fez um trabalho excelente na mistura entre os elementos de RPG e as características de plataforma de Mario. A história do game vai se desenvolvendo pouco a pouco, e vários personagens se juntam a Mario em sua jornada. O primeiro deles é Mallow, um garoto que acha que é um girino; Geno, um boneco possuído por uma pequena estrela. O terceiro é Bowser, que se junta ao encanador para recuperar seu castelo.

A história dos personagens tem um desenvolvimento muito interessante. Mallow, acreditando ser um girino, e que eu e você achávamos que era um cara meio fraco e inútil, descobrirá sua verdadeira origem e vai deixar todo mundo embasbacado. Geno revelará o que são e para que servem as estrelas que Mario encontra ao derrotar os aliados de Smithy. Bowser é um dos personagens mais hilários, tentando, sozinho, recuperar seu castelo. A gente tem até a oportunidade de ver o cara chorando! Meu deus, quando que a gente imaginaria presenciar uma cena dessas? O negócio fica tão feio que ele se junta a Mario. E Peach... Bem, não preciso mencionar que um game do Mario sem um resgate de princesa não é a mesma coisa, não é? E o pior (ou melhor), ela se junta a você depois! Diz aí, Peach e Bowser lado a lado, já imaginou isso algum dia?

A forma como se batalha também é bastante interessante. À primeira vista, parece um sistema por turnos comum, mas o game introduziu o de "Timed Attacks", no qual é preciso apertar o botão de ataque (A para ataques comuns, Y para especiais) num momento exato para causar dano extra. O mesmo vale para a defesa: apertando o botão no momento exato, o dano recebido por um ataque é diminuído.

Já os elementos de plataforma do game são facilmente descobertos. Os pulos estão presentes e são largamente utilizados. Há blocos para quebrar com saltos, canos em vários lugares e é possível pular em cima dos inimigos para começar as batalhas já causando o primeiro dano. Os itens foram substituídos por versões tradicionais dos jogos do encanador. Nada mais legal do que recuperar energia usando um cogumelo, não é? O próprio mapa do RPG é bastante similar ao universo de Mario.

Legado

Super Mario RPG foi a prova de que misturar RPGs com Mario dá certo. Graças a ele, diversos jogos do encanador em estilo RPG existem, como a saga *Paper Mario*, *Mario Superstar Saga*, *Mario & Luigi: Partners in Time*, entre outros. O



sistema de "Timed Attacks"é utilizado em todos os títulos posteriores e a utilização de Flower Points (FP), em vez dos convencionais Magic Points (MP) também foi mantida.

Por fim, *Super Mario RPG* foi um game que ficou na memória de muitos dos jogadores mais velhos como um dos melhores do SNES. Ver o Reino do Cogumelo ganhar vida num "quase 3D" e ter personagens com ótimas histórias ao seu lado, ajudando-o a derrotar o Smithy, é algo que ainda está na minha cabeça e na de muitos outros gamers. Se você não jogou ainda, faça um favor a você mesmo e jogue! NW

DICAS

Subir de nível facilmente:

Procure um lugar em que haja um save point próximo a uma estrela. Salve, pegue a estrela e mate o máximo de inimigos que conseguir. Depois morra. Você voltará no save point, a estrela estará lá novamente e você ainda terá a experiência conseguida antes de morrer.

Ataque de 9999 de Geno:

Quando Geno aprender o ataque Geno Whril, use-o em batalha e um tornado aparecerá na tela. Aperte o Y imediatamente antes de o tornado sair da tela. Você ouvirá um som se o truque foi feito corretamente.

Dinheiro Infinito:

No caminho para Rosa Town, vá para o local em que os Shy Guys estão no topo dos tesouros. Vá para o canto inferior direito da tela e pegue a saída. Na nova tela, haverá uma caixa com moedas. Atinja-a, mas não a esvazie. Saia da tela e volte na mesma hora. As moedas estarão na caixa novamente. Enquanto você não pegar a última moeda, poderá repetir isso infinitas vezes.



ITENS SECRETOS

Attack Scarf: Faça 30 Super Jumps consecutivos em um inimigo em batalha. Depois, fale com o cachorro em Monstro Town.

Bright Card: Em Bowser's Tower, após passar de Land's End, você encontrará um Knife Guy. Game o seu minigame oito vezes.

Ferlitizer: Após terminar Nimbus Palace, haverá um caminho secreto à direita de Nimbus Town. Fale com o Shy Guy alí.

Super Suit: Faça 100 Super Jumps consecutivos em um inimigo numa batalha. Depois, fale com o cachorro em Monstro Town.

Lamb's Lure: Use o Mystery Egg 10 vezes com a princesa. Ela precisa ter o B'Tub Ring equipado.

Sheep Attack: Use a Lamb's Lure 48 vezes em batalha.
Star Egg: Vença o game do Grate Guy "Look the other way" 100 vezes. Essas 100 vezes não precisam ser consecutivas.

Troopa Pin: Em Land's End, consiga o tempo de 12 segundos ou menos no game Troopa Jumping.

FICHA TÉCNICA

Título:
Super Mario RPG: Legend of The Seven Stars

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Square

Plataforma:
Super Nintendo

Gênero:
RPG

Nº de Jogadores:
1

Lançamento:
13 de maio de 1996

Virtual Console:
800 Wii Points

POR IGOR ANDRADE



DOS GAMES PARA O PALCO

Universo de Mario vira enredo para recital de balé no Rio Grande do Sul

"Esta é uma história sobre coragem, luta e perseverança. Trata-se da incessável busca pela restauração da paz e da ordem. Criada por meio de uma fagulha de esperança que se transforma num mar fervente de luta, confiança e amor. Muito além do mundo que conhecemos, descansa um reino mágico, o Reino do Cogumelo. Lá, seu povo vivia em paz e harmonia, governados pela benévola e devotada Princesa Peach. Poucos sabiam que o mal havia crescido em seu meio. A princesa descansa de seus afazeres repousada nos jardins reais em frente ao seu castelo. Quando uma carta enviada para perturbar a paz em seu coração, de modo quase permanente. Por meio dessa carta, o povo cogumelo, composto por amantes da liberdade, foram ameaçados pela força da tirania. O líder da revolução era chamado de Bowser, o rei da terra da escuridão, líder supremo de todo um exército inimigo. Bowser travara um plano maligno para as vésperas do centenário do Festival das Estrelas. Sequestrar a princesa e conquistar não somente o Reino do Cogumelo, mas o mundo inteiro.

As autoridades reais decidem então contatar pessoalmente dois bondosos irmãos, líderes da coragem e da justiça, para ajudá-los: os irmãos Mario e Luigi."

E foi com esse prólogo que começou o Super Mario Ballet: O Rapto da Princesa Peach, o primeiro recital de que se tem notícia sobre o encanador no país. Como todo final de ano, a companhia LeBallet do Colégio Maria Imaculada apresenta um espetáculo para os pais das alunas. Desta vez, não representariam um clássico.

A inspiração para uma exibição diferente veio de Débora Piccini. Bailarina da companhia e redatora do Reino do Cogumelo, blog sobre o universo do encanador, a garota gravou um CD com a trilha de *Super Mario Galaxy 2* de presente para a professora e coreógrafa Luciana Mallorca. "Era só para fazer aulas. Ela [a professora] gostou tanto das músicas que me perguntou se tinha como fazer algo diferente em 2010. Então, colocamos a ideia em prática. Sempre tive esta vontade, mas imaginei realizá-la apenas quando tivesse minha própria companhia", conta.

No dia 19 de dezembro, curiosos e familiares de quase 40 dançarinas de cinco a 20 anos estiveram no ginásio da Escola Maria Imaculada, em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, para ver de perto a novidade.

Em entrevista para a **Nintendo World**, Débora conta os bastidores do evento, que durou duas horas e meia de duração, e durou nove meses para ser produzido.

NW: Por que fazer um recital com um tema tirado dos videogames?

Débora Piccini: Sou uma grande fã de Mario. Depois, foi algo tão inesperado, que achei que iria chamar bastante atenção do público. E também para mostrar que os videogames não são somente uma brincadeira, nem menos uma perda de tempo e, sim, uma forma de arte.

Foi fácil convencer a companhia de balé a aceitar a sugestão?

Não foi muito difícil. Como eu disse antes, a professora de balé clássico Luciana Mallorca ficou encantada pelas canções produzidas por Koji Kondo para *Super Mario Galaxy*. Grande parte das bailarinas da companhia não opinou muito sobre o tema, mas tive a certeza de que todas as participantes ficaram satisfeitas.

É a primeira vez que a companhia faz algo tão diferente?

A ponto de nunca ter acontecido no mundo, sim. Também, Super Mario Ballet foi muito mais ousado do que as demais apresentações produzidas pela companhia, que sempre seguiam um padrão de recitais. É a primeira vez que inventamos nosso próprio repertório.

Houve algum tipo de inspiração em algo semelhante realizado em outras partes do mundo?

Bem, pesquisei bastante para ver se outras companhias de dança em geral já chegaram a produzir algo do tipo. E, infelizmente, encontrei apenas uma: a performance da Unlimited Dance


DOIS ATOS: Mario e Luigi em cena

Academy, da Guatemala, em 2007, a qual me inspirou e me deixou contente em determinadas áreas do recital, como o fato de Mario e Luigi também serem meninas. Fora isso, alguns recitais clássicos de balé serviram de inspiração para as coreografias. Minhas expressões foram inspiradas pelos desenhos animados produzidos pela DiC Entertainment.

Qual é relação possível entre um tipo de dança (balé) e um tipo de entretenimento (games)?
Dança e games não são programas tão distantes um do outro. Ambas as formas de entretenimento, balé e videogames, visam um contato com um determinado público no intuito de passar uma mensagem aos que as apreciam e são artes conectadas pela diversão que proporcionam.

Como foi a reação dos pais das bailarinas? E das bailarinas?
Felizmente, eu pude ver muitos sorrisos em seus rostos durante o desenvolvimento. Possivelmente, o grupo de crianças que mais se agradou com a ideia foi a dos Koopa Troopas, por interpretarem as "tartaruguinhas". Os pais que mais elogiaram a atuação dos filhos foram os daquelas crianças que representaram os Koopas e os Star Bunnies. Acho que foi por conta do figurino mais do que fofo!

As meninas conheciam o Mario?
Muitas das bailarinas já tiveram contato com os jogos do Mario ao longo de suas vidas. Era engraçado quando algumas me questionavam sobre o porquê de não sermos bebês ou Yoshis, pelo fato de só terem contato com *Yoshi's Island* para DS!

E a comunidade gamer? Parece que a repercussão foi boa...
O interesse dos jogadores foi muito grande. Acredito que tenha sido pelo fato de que a conexão entre Balé Clássico e a franquia Mario nunca foi sido explorada a fundo, o que trouxe resultados agradáveis, e também pela carência de eventos do tipo no Brasil.

Qual foi o momento mais emocionante da apresentação?
O epílogo, especialmente no momento da narração final, que dizia o quanto devemos perseverar nas fases difíceis e lutar pelos objetivos, mesmo que a princesa esteja em outro castelo.

Imagino o trabalho que deve ter dado visitar a história de Mario...
Nos focamos em *Super Mario Galaxy* e visitamos os jogos da série principal. Incluímos citações a *Mario Kart* e *Dr. Mario* por serem tão memoráveis quanto os títulos da série *Super Mario*. Uma vez porque quem produziu o roteiro foi o super competente e conhecedor do assunto, o Eduardo Jardim, editor do Reino do Cogumelo.

E o que você sentiu na hora de subir ao palco?
Interpretei o próprio Mario! Ao subir no palco, senti um tipo de pressão e nervosismo causado especialmente por assumir o papel de um encanador. Papéis masculinos são difíceis de se adaptar e sabia que os jogadores presentes esperavam muito por esse papel. Porém, quando eu já estava em cena e a música já fluía em meus ouvidos, não pensava mais em nada.

E as bailarinas. O que elas acharam do espetáculo? E o público?
O público foi bastante receptivo tanto com o conceito de uma peça de balé do Mario quanto com a atuação das bailarinas, independente do tema. Pelo menos os que nos falaram deram críticas positivas ao trabalho, e esperam ver mais atuações deste tipo. Já as bailarinas, algumas delas ficaram bem nervosas antes de entrar no palco, mas no fim, tudo deu certo. E elas adoraram o resultado final e o fato de terem feito parte do projeto.

Qual foi o maior desafio: criar uma coreografia condizente com o universo de Mario ou escrever um roteiro com elementos de várias histórias do encanador?
Nem um, nem outro. A montagem das coreografias não foi tão difícil, já que as músicas escolhidas se encaixaram bem no estilo de dança e a criação do roteiro também não foi um bicho de sete cabeças, já que estamos acostumados a lidar com o assunto. O mais difícil foi trabalhar a expressão dos personagens mais distintos, como Mario, Luigi, Bowser, entre outros.





Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: OS MAIS AGUARDADOS DE 2011

O que devemos esperar este ano? Quais são os jogos que vão nos fazer perder o sono antes, durante e depois de seus lançamentos? Preparamos uma lista atualizada com nossas expectativas!



10 MARIO SPORTS MIX (WII)

Você gosta de games esportivos do bigodudo? *Mario Sports Mix* terá QUATRO tipos de esportes no mesmo disco! Sem falar que se trata de uma produção da Square Enix, que fez *Hoops 3 on 3* para o DS.



9 OKAMIDEN (DS)

A continuação do jogo mais brilhante da extinta Clover Studios para a plataforma ideal: o DS. Será um dos últimos grandes lançamentos do portátil. Depois, vamos aposentá-lo para conhecer o 3DS.

8 SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION (3DS)

Apesar de alguns títulos de luta para DS, nenhum trouxe a velha experiência dos fliperamas. No 3DS será diferente; teremos uma incrível versão de *Street Fighter IV*!



7 CONDUIT 2 (WII)

Um dos jogos mais hardcore do Wii voltará com tudo. *Conduit 2* terá gráficos melhores, multiplayer aprimorado e suporte ao Motion Plus, garantindo a jogabilidade que sonhamos. O FPS definitivo está chegando!



6 KID ICARUS UPRISING (3DS)

Finalmente vamos jogar *Kid Icarus* novamente. Já falamos tanto sobre isso, que não precisamos justificar a presença na nossa lista. Jogo obrigatório para donos de Nintendo 3DS.



5 METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS)

Se você jogou *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, deve ter se interessado na famosa série da Konami. Saiba que Snake Eater terá a versão definitiva em um console da Big N!



4 RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)

Mesmo sem data definida, temos fé que a Capcom lançará o game ainda em 2011. Será uma aventura inédita protagonizada por Chris Redcliffe e Jill Valentine. Arrepiante!



3 POKÉMON BLACK & WHITE (DS)

Já lançado no Japão, esperamos a chegada nas Américas do próximo título de *Pokémon*. Novos monstrinhos, novidades de jogabilidade... A única dúvida: qual versão comprar?





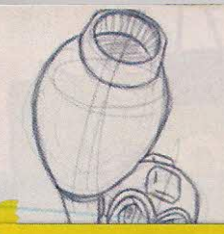
2 LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (WII)

Feito pensando 100% no Wii, será o mais difícil de todos. Boa notícia para quem procura por um desafio ainda maior. Se você é um desses, concordará com a primeira colocação...



1 LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)

Parece mentira, mas *Ocarina of Time* será lançado com visual renovado e em 3D! É o maior clássico de todos os tempos revisitado em um portátil. Vai marcar gerações!



OBJETOS DE DESEJO



Porque gamer gosta de colecionar

Já estamos em fevereiro, mas ainda é tempo de fazer a nossa lista com objetos de desejo para 2011. Veja a seleção de produtos nintendisticamente imperdíveis deste mês.



MR. RESETTI

Em *Animal Crossing* ele é odiado. Já apareceu em várias listas de personagens mais revoltantes dos games. Agora, você pode ter ele em pelúcia e dar quantos petelecos quiser no nariz desse danadinho que sempre estraga todo o nosso progresso!

PREÇO: US$12,95
ONDE COMPRAR:
http://toysnjoys.com

TOCA DO SONIC



Vai fazer um cosplay de Sonic? Por favor, não nos faça passar vergonha! O ouriço azul tem acessórios muito melhores que aquelas tocas com a cara dele. Para arrasar no próximo evento que participar, que tal esse acessório que realmente se parece com o formato da cabeça de Sonic?

PREÇO: US$17,95
ONDE COMPRAR:
http://toysnjoys.com



MASTER SWORD

Quer uma espada para sua fantasia de Link que não pareça brinquedo de criança? Que tal essa Master Sword de aço inoxidável com 45 centímetros e que vem acompanhada de uma capa de couro? O preço é salgado, mas a inveja que ela causará em seus amigos é impagável!

PREÇO: US$69,95
ONDE COMPRAR:
http://toysnjoys.com

LAYTON DE PELÚCIA



O professor inglês da série *Professor's Layton* tem mais um grande mistério para desvendar: onde ele vai caber na nossa imensa coleção de pelúcias de games?! Se ainda há espaço no seu quarto, não perca a oportunidade de ter um dos personagens mais gentis do mundo dos jogos.

PREÇO: US$19,95
ONDE ENCONTRAR:
http://toysnjoys.com



Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS

Link: http://tinyurl.com/campeonatonintendo

Em 1990, a Nintendo promoveu um campeonato em várias grandes cidades dos Estados Unidos para premiar os melhores jogadores de NES do mundo Ou, pelo menos, da América do Norte.
Esse vídeo mostra algumas cenas das etapas classificatórias e finais. É muito engraçado ver como os games eram encarados já naquela época e como muitas daquelas crianças hoje são pais que jogam Wii com seus filhos em casa. Em inglês.





O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

NINTENDO WORLD DIGITAL

Boa tarde! Em primeiro lugar, agradecemos pelo destaque que tem dado a nossa liga, pois quando vocês falam da Liga Oficial Pokémon e mostram os vencedores e treinadores bem sucedidos, vocês provocam nos treinadores o mesmo sentimento que a revista **Pokémon Club** provocou em mim quando era moleque e jogava *Golden*, *Silver* e *Crystal* no Game Boy Color.
Diria que se não fosse por vocês, com certeza, eu não estaria aqui, não teria metade dos amigos que tenho espalhados por todos os cantos do Brasil. Tudo por conta de um "simples" jogo: *Pokémon*.
Já vi muitos começarem, pararem e voltarem. Ver que cada vez mais a quantidade de pessoas que querem jogar competitivamente aumenta, é uma coisa muito recompensadora.
Eu que estou na liga há algum anos, tenho o prazer de dizer que conheço (pessoalmente até) todos os treinadores que apareceram nesta revista e que vi muitos deles começarem a jogar.
Em nome da LOP BR, agradeço por tudo.
Parabéns pela iniciativa e que seja a primeira de muitas edições!.

Atenciosamente,
Luiz Claudio "Xaruto"
Equipe da Liga Oficial Pokémon - Rio de Janeiro

Olá, Claudio
A versão digital da Nintendo World era um presente de Natal para os nossos leitores. E uma inovação, pois se trata de uma edição experimental, a primeira digital de nossa história. Felizmente ela foi um sucesso. Pelo menos é o que os números de acesso em nosso site dizem. E a sua carta também é prova disso. O mais legal de tudo é fazermos uma revista somente sobre Pokémon, monstrinhos que tanto adoramos.

JORNALISTA DE GAMES

Tenho 14 anos e estou decidindo o que fazer no futuro. Estou a caminho do 1º ano do Ensino Médio, mas desde minha infância tenho essa preocupação. Sempre gostei muito de games, mas não sou bom em produzi-los. Sou bom é em desenhos e textos e comecei a ler essa revista e pensei: porque não trabalhar com isso? É uma boa escolha? Ou devo pensar em outra carreira?

Aryel Meireles (Hikaru ZX)
Ilhabela - SP

Oi, Aryel.
Se você pretende trabalhar na nossa área, pode fazer um teste antes. Comece a escrever análises de jogos, noticias sobre produtoras e mostre-as para seus pais e professores. Você pode se inspirar em um estilo de nossos colaboradores, por exemplo. Depois, ouça a opinião deles. A dica é sempre fazer o que gosta e nunca desistir disso.

OPINIÃO DO PÚBLICO

Na verdade, gostaria é de dar uma sugestão para a revista. Quase nunca sabemos a opinião do público geral. Então, acho que seria legal que os leitores colocassem assuntos interessantes sobre a Big N em votação. Por exemplo: "Você acha que a versão americana dos jogos japoneses deveria conter o áudio original ou não?". É uma maneira de aumentar a interação entre os leitores e a revista.

Daniel Ricardo de Carvalho
Por e-mail

Olá, Daniel
A sugestão de enquetes é bem bacana e vamos estudá-la. Nós queremos, sim, nos aproximar mais dos nintendistas. Continue dando sugestões!

SONIC COLORS

Olá, tudo bem com vocês?
Estou gostando muito das mudanças da **NW**. Eu mesmo não comprava com frequência porque achava a revista muito infantil (tenho quase 30 anos), mas agora ela está mais abrangente e a qualidade das matérias melhorou bastante.
Gostei muito das matérias sobre Disney Epic Mickey e dos jogos de dança. *Forte Abraço,*

Jonathan David
Por e-mail

Olá, Jonathan.
Agradecemos os elogios em relação à revista. Há um grande esforço da nossa equipe para que ela melhore cada vez mais.

KIRBY DE VERDADE

O Thomas Brian Dransfield, de Manaus, Amazonas, nos enviou dois desenhos. Um sobre *Epic Mickey* e outro sobre *Kirby's Epic Yarn*. E não é que entre os trabalhos dele estavam escondidos algumas figuras do game de Kirby feitos de papel e barbante?





HOT PAINT

Envie sua obra de arte e participe!

Basta enviar seus desenhos incríveis para:
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, pavimento superior. São Paulo/SP. CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever HOT PAINT por fora do envelope, além do seu nome completo, idade e endereço. E coloque seus dados também atrás do desenho! Se quiser, você pode enviar seu trabalho por correio eletrônico. Nesse caso, a imagem escaneada precisa ter no mínimo 200 dpi de resolução.
O nosso e-mail é: **redacao@nintendoworld.com.br**



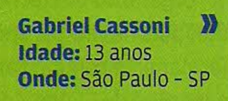
Giovanni Castro Della Déa
Idade: 10 anos
Onde: São Roque - SP

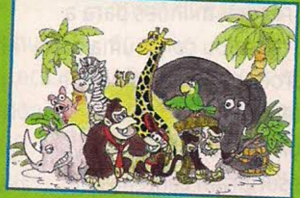


Henrique Akio Tikasawa
Idade: 11 anos
Onde: São Paulo - SP



Carlos Alberto Barbosa de Almeida Júnior
Idade: 12 anos
Onde: Macapá - AP





Gabriel Cassoni
Idade: 13 anos
Onde: São Paulo - SP



Fernando Teixeira Leite Camargo
Idade: 11 anos
Onde: São Paulo - SP



Moaccyr Kalley Pinheiro Costa Brasilio
Idade: 17 anos
Onde: Belém - PA



Leandro Regis Perrelli
Idade: 16 anos
Onde: Recife - PE

Fernando Alves de Souza
Idade: 17 anos
Onde: São Paulo - SP



GANHADOR
HENRIQUE CALDAS OLIVEIRA
Idade: 12 anos
Onde: São Paulo - SP
Comentário: Aproveitando que o lançamento de *Pokémon Black & White* está próximo, Henrique desenhou um simpático Snivy, um dos três monstrinhos iniciais da nova versão do game, rodeados de amigos. O desenho dele foi o escolhido do mês. Como presente, ganhará brindes dos 25 anos de *Super Mario Bros.*



Marcio Fernando Correa Silveira
Idade: 15 anos
Onde: Bebedouro-SP



FANTASMAS DO PASSADO

O retorno brilhante de Karnov

> Mano Faixa Preta









O SENHOR K mostra para todo mundo que sabe bater

EPISÓDIO DE HOJE:

Fighter's History

Quem viveu a primeira metade da década de 1990 deve se lembrar da explosão dos games de luta. *Street Fighter II* foi um sucesso absoluto, rendeu milhões para a Capcom e a firmou como uma das maiores produtoras de games de todos os tempos.

Como normalmente ocorre, logo após surgiram centenas de clones dos mais variados tipos e com todo tipo de temática. Alguns eram excelentes e saíram da sombra de *Street Fighter II* por mérito próprio, como *Fatal Fury*, enquanto outros eram tão ruins que pareciam mais uma piada de mau gosto, como *Rise of the Robots*, algo sobre o qual preciso escrever um dia.

Fighter's History, investida da produtora Data East no gênero, não era um nem o outro. Não é um título bom, senão eu não estaria falando dele, mas também não é ruim o bastante a ponto de se tornar memorável. É simplesmente "meh". É aquele game que alugávamos em uma sexta-feira à noite, quando não havia mais nenhum bom cartucho disponível na locadora. Jogávamos o fim de semana todo e até nos entretinha, mas não fazíamos questão de jogar uma segunda vez.

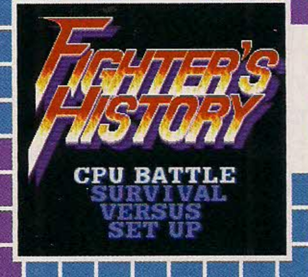
E qual a história do game? Bem, um indivíduo misterioso chamado "K" organizou um torneio de luta, pois há muitos anos ele permanecia como o campeão invencível de... algo.

Como existe gente desocupada aos baldes pelo mundo, várias pessoas responderam ao chamado e assim começou um campeonato de artes marciais... MAIS UM, para o Super Nintendo.

Diga-se de passagem, o tal "K", o chefão do game, é Karnov, suposto mascote da Data East e que estrelou um título com seu nome (e sobre o qual falei na edição passada). Impressionante que os executivos da empresa acreditaram que alguém se lembraria de Karnov e se importaria com o fato dele ser o chefe final deste título.

Ninguém deu a mínima para o primeiro jogo do personagem, por que ligariam agora?

O termo certo para se referir a este game é "medíocre". Tudo nele está na média, nada se destaca.







Os gráficos são mais ou menos, o áudio não empolga nem desanima e a jogabilidade não traz nada de novo ao gênero. Se você sabe fazer meia lua para frente e soco, é mais do que qualificado para jogar *Fighter's Story*.

E os personagens... Temos os estereótipos de sempre, sem nenhum tempero que os destaque: o carateca, o lutador de Muay Thai, a chinesa bonita, o barbudo bombado e por aí vai. O único que merece algum destaque é Mizoguchi, que de acordo com o manual de instruções do cartucho, é um delinquente na casa dos trinta anos que ainda está na escola, pois repetiu muitos anos seguidos.

Quando um aluno desinteressado é o personagem mais empolgante de um game, temos um problema.

Mas a melhor história envolvendo *Fighter's History* aconteceu após seu lançamento: a Capcom achou que o jogo da Data East era semelhante demais ao seu *Street Fighter* e decidiu processar a empresa por plágio. Verdade seja dita, é meio difícil negar certas semelhanças. O elenco parece composto de versões piratas de Ryu, Zangief, Chun Li, Adon e Guile. Até os efeitos sonoros dos golpes eram os mesmos de *Street Fighter*.

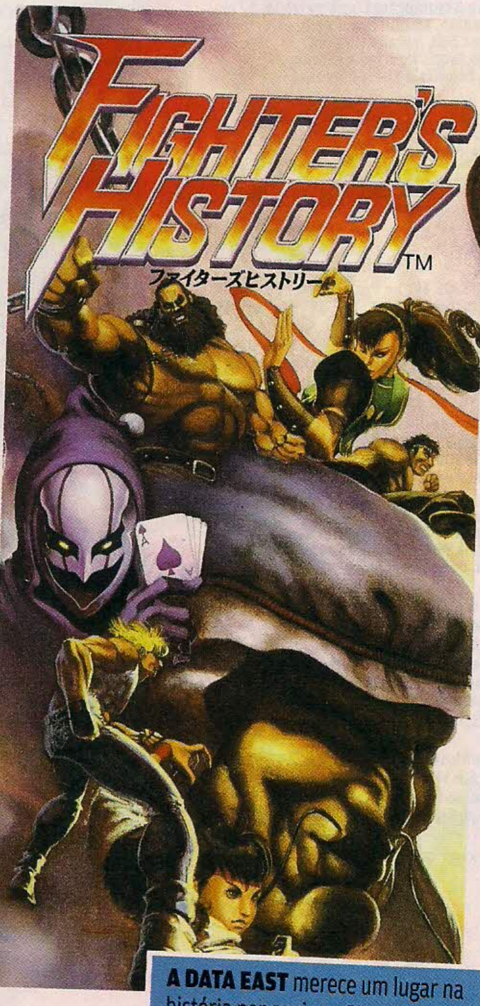
Eventualmente, a Capcom perdeu o processo. A justiça determinou que o dito "plágio" nada mais era que o uso de arquétipos comuns ao gênero dos games de luta.

Todo título do estilo tem grandões que adoram agarrar, orientais gatinhas e personagens do estilo.

O mais curioso nessa história é que a Capcom não levantou um dedo contra o game *Power Athlete*, da mesma época e que possuía cópias descaradas de Ryu e Blanka. Tampouco reclamou de *Eternal Champions*, que também utilizou muitos efeitos de sonoplastia de *Street Fighter II*.

O título liderado por Karnov teve duas continuações: *Fighter's History: Mizoguchi Kiki Ippatsu!!*, produzido para o Super Famicon no Japão, para o qual ninguém deu a mínima, e *Fighter's History Dynamite*, exclusivo para o Saturn, o console da Sega que ninguém comprou.

Recentemente, o terceiro game da franquia foi lançado para o Virtual Console do Wii. Graças à tecnologia moderna, você pode comprá-lo por 900 Nintendo Points (US$ 9), jogar por meia hora e esquecê-lo para sempre em algum canto do disco rígido de seu console. Não há porque mudar certas tradições. NW



A DATA EAST merece um lugar na história por copiar o Street Fighter



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Lívia Lorena

REDAÇÃO
Amer Houchaimi, Carlos Oliveira, Edson Kimura, Geraldo Juno Cecilio Gustavo Assumpção, Lucas Patricio, Luis Andion, Mano Faixa Preta, Mateus Lôbo, Natalie Hidemi, Ricardo Syozi, Rodrigo Estevam, Sérgio Estrella e Thaís Piovesan

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS
ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Departamento Administrativo
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275
ou acesse www.comix.com.br

Atendimento ao Leitor
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0982 - de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 142
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Vamos jogar queimada?

MICHAEL JONES

O astro dos quadrinhos

> Igor Andrade

Nas aulas de desenho, Cláudio tinha o hábito de assinar seus trabalhos com uma letra bem pequeninha. O garoto era tímido demais e deixava isso bem visível. Foi aí que, certa vez, seu professor lhe chamou a atenção. "Meu filho, antes de corrigir seu desenho, precisamos entender o seu nome, nem que seja um nome artístico. Vai que você fica famoso um dia".

O paulistano foi embora para casa pensando no que acabara de ouvir. No caminho, resolveu comprar uma revista. Coincidência ou não, havia na publicação uma matéria sobre os nomes de celebridades. De acordo com uma pesquisa, artistas que tivessem as iniciais MJ (Michael Jordan, Jagger) ou Lee como sobrenome (Lee, Tommy Lee Jones) tinham meio caminho andado para o sucesso.

Naquela hora, o garoto resolveu se arriscar mais. Seguindo a dica, Cláudio virou Michael Jones. "A, entendi isso como um sinal de Deus". Michael é uma homenagem ao astro da música. Jones foi retirado de uma lista de opções.

Se o interesse pelo desenho começou na infância, copiando as HQs de Hulk, Homem-Aranha e Capitão América, os personagens que mais admira, ou colorindo as fotonovelas da mãe, MJ investiu na dupla carreira de quadrinista e ator.

Aos 38 anos, se prepara para lançar a primeira peça da própria trupe, a Cia Stanislavski de Teatro, com textos e direção assinados por ele. Tem também outro projeto, a de produzir uma publicação independente de quadrinhos.

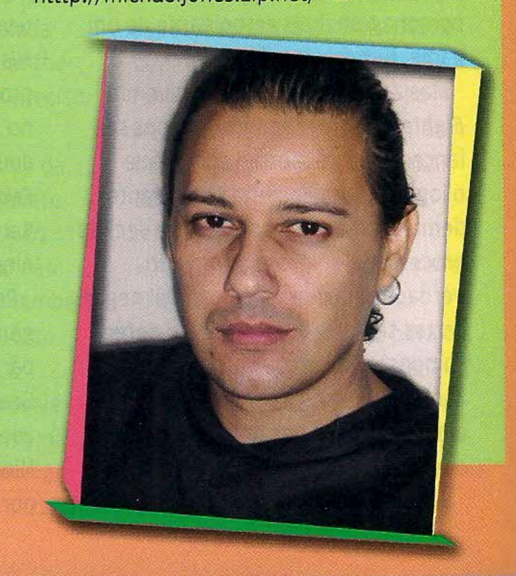
Serão duas histórias. A primeira é sobre um grupo. Terá ficção, mistério, aventura. A segunda se passa com um personagem solo, misterioso, porém decisivo. A trama se passa em São Paulo e as atitudes dele mudam o cotidiano da cidade.

E onde entram os videogames na vida do artista? "A influência foi total, acredito que com os games me tornei uma pessoa mais inteligente, criativa, exploradora. Aprendi a não conhecer limites. Eles nos levam em viagens aventureiras tanto quanto o teatro, um filme ou um bom livro. São verdadeiras obras de arte. Seus criadores levam meses, até anos para desenvolver a concepção, o trabalho visual, a sonorização fantástica, tudo para nos transportar para épocas, locais, mundos com tamanha veracidade".

Iniciado no mundo da diversão eletrônica por meio de computadores e do Atari, Michael Jones tornou-se nintendista assim que conheceu o NES. Hoje se diverte com *Super Mario Galaxy*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Call of Duty: Black Ops* e, claro, com *Michael Jackson: The Experience*. "Jogo muito, mas muito com o Wii. Depois o cansaço me toma por horas".

Depois de enfrentar a vergonha e conseguir realizar seus sonhos, Jones tenta transmitir em suas artes aquilo que aprendeu com o professor de desenho. "'Para que o mal vença, só basta que o bem não faça nada', disse certa vez Lord Byron [poeta inglês]. Assim, realize o seu sonho. Tudo o que você vê no mundo hoje, foi o sonho de alguém no passado".

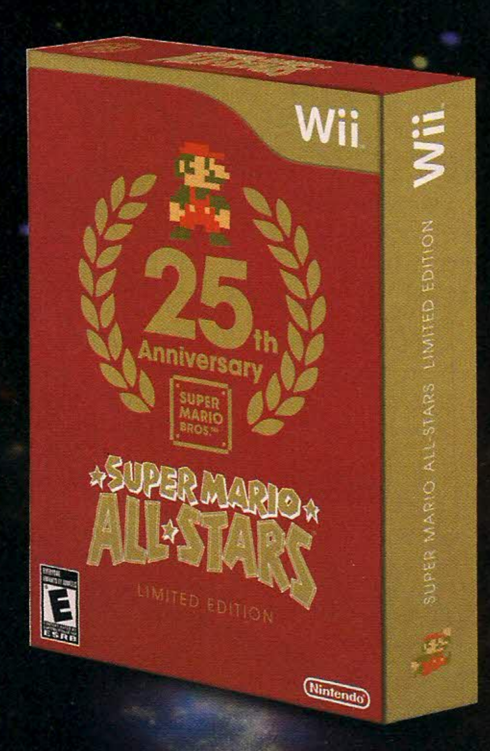
Para saber mais sobre Michael Jones e conhecer seus trabalhos na área de quadrinhos, você pode acessar o blog dele: http://michaeljones.zip.net/ NW



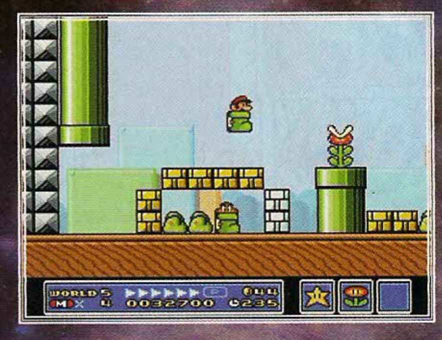

ESTA HISTÓRIA SE PASSA ENTRE MARIO GALAXY 1 e 2
OOOO OOOOOO
ATENÇÃO MARIO, O DS-3D ACABA DE SER ROUBADO ENTRAR EM AÇÃO!!!
ALARME
OK MEGAMAN ATENÇÃO TODOS OS AGENTES "N" ENTRAR EM AÇÃO AGORA!!!
ESTOU LOGO ATRÁS DE VOCÊ KIRBY, VAMOS!!!
POSITIVO MARIO VAMOS SAMUS!!!
BOOM
HOOOOO
AQUI É O AGENTE MICHAEL, PEGUEI O BOWSER, VAMOS DANÇAR!
EU SÓ QUERIA JOGAR O DS-3D.
— APÓS MAIS UMA VITÓRIA DE NOSSOS AMIGOS, AGORA ELES SE PREPARAM PARA UMA NOVA TURNÊ DE AVENTURAS EM SEUS JOGOS O UNIVERSO NINTENDO E SEUS FÃS AGRADECEM.
CUIDE DO SEU NINTENDO, ATÉ A PRÓXIMA.
- Michael Jones

SUPER MARIO

VIAJE NO TEMPO SEM







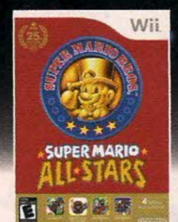


JOGOS CLÁSSICOS EM VERSÃO PARA Wii

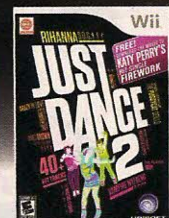
PARA COMEMORAR O 25º ANIVERSÁRIO DO GAME SUPER MARIO BROS., UMA EDIÇÃO ESPECIAL COM 4 JOGOS CLÁSSICOS EM VERSÃO PARA Wii + CD COM TRILHA SONORA + LIVRETO COMEMORATIVO

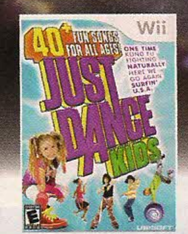


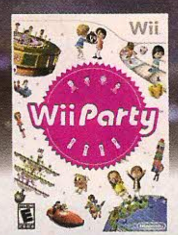


















OU 5%[2] DESCONTO

NAS COMPRAS COM PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS

1. O parcelamento em até 12x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamen profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.